

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



尔湾新篇章：暴雪娱乐在PAX East 2013

《怪物猎人Online》独家图文报道

《古墓丽影》的最后时刻

+

死亡空间编年史

Issue 439

专题企划暴雪娱乐在PAX East/怪物猎人Online在线争锋腾讯年度发布/庇护之地的新挑战/一体化的电竞新时代前线地带神偷/生化危机——启示录深度游戏战地4评游析道特技摩托/被遗忘的帝国/别挨饿/巫师也平板/日厂的数字发行之门/街机框体浅谈/国家的崛起桌面游戏LCG的春天？！/DNF卡牌职业套牌漫谈TOPTEN进犯人类的十大异形

www.popsoft.com.cn

+

本期附赠

《炉石传说——魔兽英雄传》

8开海报

ISSN 1007-0060

9 771007 006098 14>


修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM


FEZ
2013.5.1
孤岛惊魂3
血龙
2013.5.1
魔法门之
英雄无敌VI
黑暗之影
2013.5.2
地下铁
最后的曙光
2013.5.17
生化危机
启示录
2013.5.21
起点2
2013.5.28
兔子之夜
2013.5.28
记忆猎手
2013.6.7
英雄连2
2013.6.25
地狱摩托
惩罚
2013.6.25
模拟人生3
天堂岛
2013.6.25
席德·梅尔的
文明V
美好新世界
2013.7.12
5.21
生化危机——启示录
《启示录》的故事发生在系列正传的4代和5代之间，BSAA成员吉尔·瓦伦蒂娜（Jill Valentine）和她的新搭档帕克·卢西亚尼（Park Luciani）为寻找失踪的克里斯·雷德菲尔德（Chris Redfield）登上了一艘名为“泽诺比亚女王号”的神秘邮轮。在吉尔不断深入邮轮的同时，隐藏其中的阴谋开始崭露
COMING
SOON

P14

尔湾新篇章

《炉石传说》究竟是什么？是一次踏入全新领域的冒险，是群龙纷争的轻度游戏市场的第一个巨人，还是暴雪这个巨人肩膀上的牛顿？PAX East 2013，我们在现场一起见证

P24

怪物猎人Online

武器，是猎人的生命。在“怪物猎人”系列中，所有的武器动作全部采用动作捕捉制作而成。沉重而致命的大剑、轻盈灵动的片手，每一把武器都有其独特的攻击方式，借助光、声等特效，武器击中怪物时的打击感也得到了完美呈现。在MHO里，作为游戏核心玩法的武器系统，在保证原有系列经典招数的基础之上，有了更进一步的提升……

本期目录







大众软件旬刊
2013年05月中
总第439期

P156

街机框体浅谈

当你坐在一台带有RGB屏幕的街机前，看着远远比当时的家用机和PC更好的声光效果，听着整个大厅里的嘈杂音效，或许背后还有三三两两围观的人，会有种被游戏淹没的感觉。还有更多的街机拥有复杂而庞大的体感设备，这些游戏甚至无法被模拟。这些游戏的框体一旦从机厅里消失，连MAME都无法让它还魂



P189

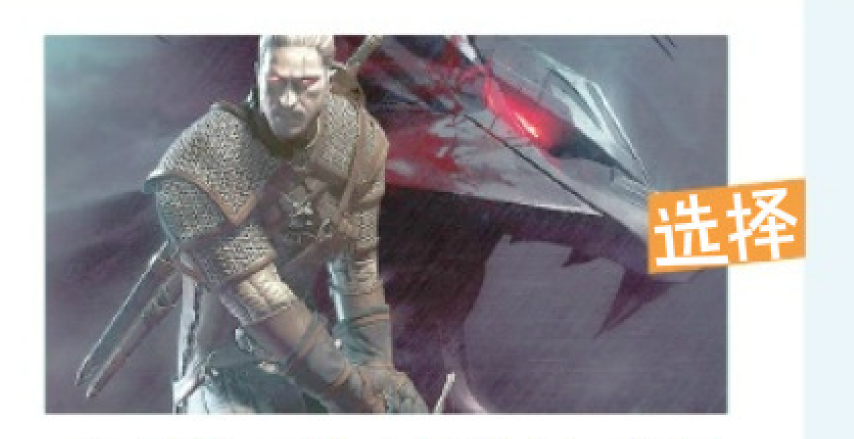
进犯人类的十大异形

H·G·威尔斯在《世界大战》（The War of the Worlds）里鼓捣出的火星人应该是外星异形们的开山祖师。这些形似章鱼，通过圆筒状飞行器砸向地球，而后乘坐着三足战斗机甲，用热能束和化学武器对人类的军队实施割草的外星人，是第一批入侵地球的外星异形

声音

晶合通讯 GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏



选择

“同时为两代主机进行开发只会带来不必要的牺牲。”

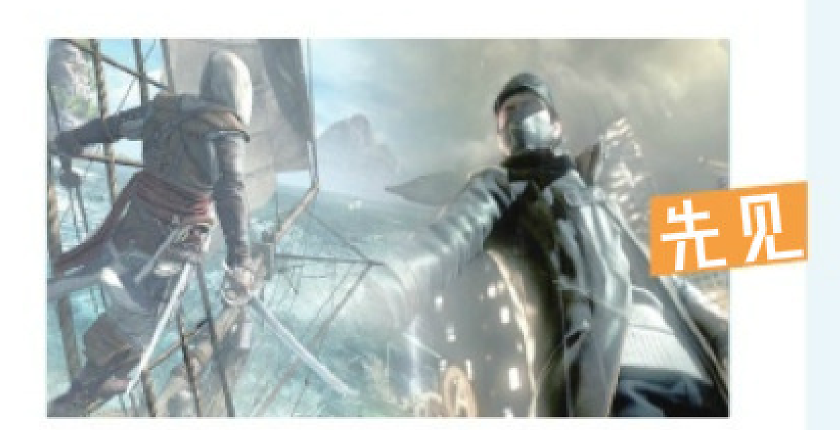
CD Projekt RED创始人兼CEO Marcin Iwinski认为，为上一代主机花几年重做一次开发很不值得，而次世代主机和PC就不一样了。



优势

“主机的硬件只会停滞不前，而移动平台会一直进步。”

Warren Spector在GI.biz的专栏中写道，平板和手机等移动平台会因为逐步强大的硬件环境占据创造性上的优势。



先见

“PS4接近于PC的架构是一个惊喜。”

育碧蒙特利尔工作室的CEO Yannis Mallat对CVG表示，PS4接近PC的架构使得它的开发流程的过渡简单和轻松很多。



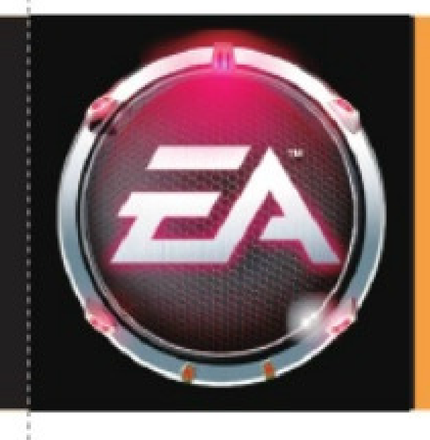
“现在已经不是引擎本身就足以震撼玩家的时候了，有金刚钻还得有瓷器活。”

《战地4》制作人Patrick Bach在谈及GDC上公布的实机试玩影像时称，相比寒霜2引擎在《战地3》上的登场，寒霜3这个引擎技术上的特性已经不足以成为一个让人称道的话题，引擎只是一个工具，真正能让玩家印象深刻的是用这套工具能够制造出什么样的最终效果。

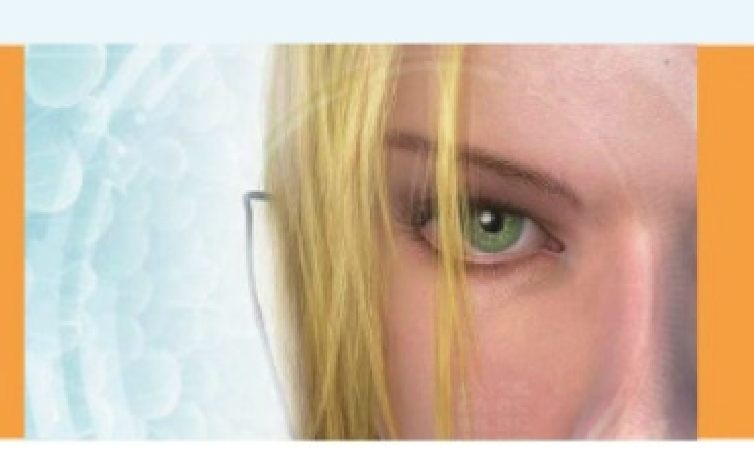


“暴力始终是叙事的手段之一，因为是游戏就戴上有色眼镜是很不公平的一件事。”

Ken Levine在Podcast节目On Point上谈及《生化震撼——无垠》的暴力表现时表示，不论是电影、书籍还是游戏，暴力手段自古以来就是叙事的一种途径，这和它所依托的艺术形式并没有直接联系，不论是小说、电影还是游戏，没有必要对此要上纲上线。



EA现任COO Peter Moore在谈及公司蝉联2013年“美国最差公司”时表示，EA的确在一些方面没有达到玩家的期望。



PS3版《暗黑破坏神 Ⅲ》关卡设计师Matthew Burger在接受OPM英国版采访时重申，《星际争霸——幽灵》只是被搁置。



LucasArts被迪斯尼关闭，《星球大战1313》等新作搁浅。

在成立21年后，LucasArts游戏工作室于4月4日被现母公司迪斯尼关闭，超过150名员工也因此被遣散。此前迪斯尼于去年10月以40.5亿美元收购了整个卢卡斯电影公司，LucasArts游戏工作室也在其中。这也导致正在开发中的《星际大战1313》和《星球大战——首次袭击》可能都将被取消。



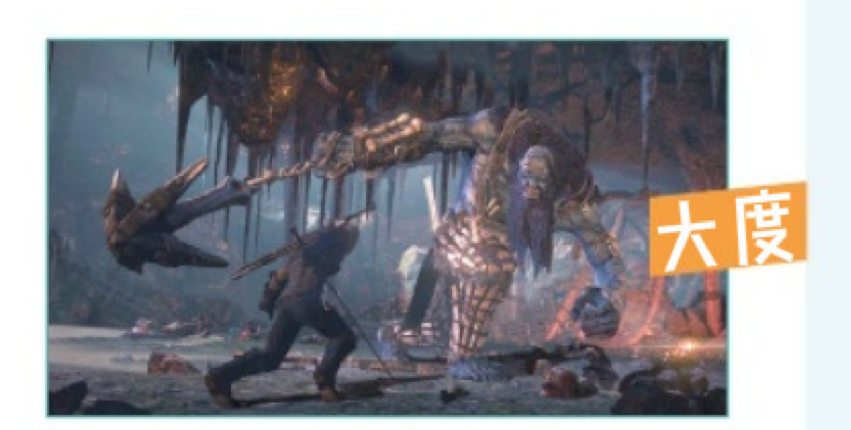
《毁灭战士4》转移至次世代主机平台，《狂怒2》被搁置。

Bethesda Softworks对Kotaku确认，《毁灭战士4》已经重新立项为下一代主机项目，《狂怒2》的开发和原作的DLC也因此而被搁置。



微软员工因下一代Xbox始终在线言论离职。

Microsoft Game Studios的创意总监Adam Orth就下一代Xbox始终在线的特性与人大打口水仗，而他也因此事已经于4月上旬离开微软。



《猎魔人3》将不使用任何加密手段。

CD Project RED对Kotaku确认，《猎魔人3》在发售时将不使用任何DRM手段。他们表示，对盗版者来说，DRM原本就是可有可无的。



命运多舛的Wii U版《异形——殖民地陆战队》最终取消，可谓起了个大早赶了个晚集。

2月12日发售的《异形——殖民地陆战队》原计划在3月份发售Wii U版，但4月5日世嘉正式宣布该平台版本最终被取消，这款多灾多难的FPS作品最早的一批截图中就有Wii U版，但最终这个平台反而未能面世，可能与本作惨淡的销量和市场评价有关。

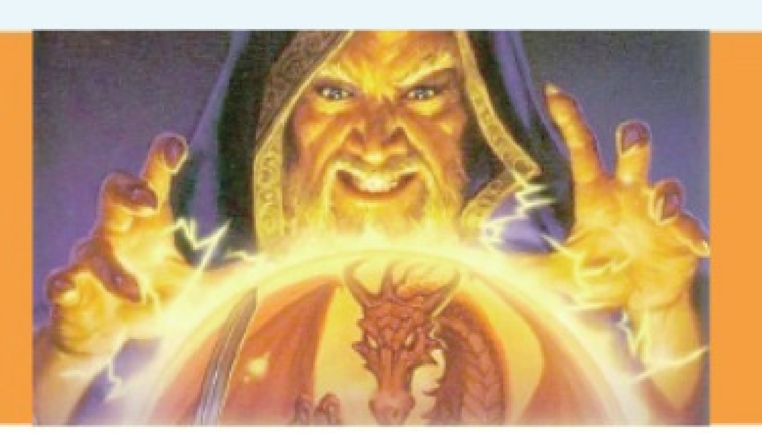


《异域——努梅内拉之潮》Kickstarter项目以418万美元收官，打破游戏类集资项目纪录。

inXile Entertaiment的DND世界观新作因《异域镇魂曲》精神续作的身份受到了极大的关注，首日就筹得超过100万美元，而最终高达418万美元的成绩也打破了黑曜石的《永恒计划》在游戏开发项目（排除Ouya这个硬件项目）上398万美元的集资金额纪录。



Bethesda母公司Zenimax将“掠食”系列的商标进行了续期，《掠食2》沉寂多年，多次公布消息但至今未能面世。



Telltale Games放弃了“国王密使”系列新作的开发计划，目前持有该系列版权的动视可能在这个系列会有所动作。

老板，这钱烧得值得吗？

做减法：高标准与高成本

Eurogamer.net
Richard Cobbett/2013.4.6

在已经风雨萧条到人人自危的3A游戏行业，烧得起钱的仅仅是少数几家寡头，那么问题来了：大家该怎么办？


EUROGAMER.net

Saturday Soapbox: The high cost of high standards

高昂的开发成本逼迫游戏产业在3A级游戏领域降低标准

Square Enix说，《古墓丽影》的发售市场表现令人失望。它的首月销量是340万套。上面这两句话似乎有些不太搭调，前脚挨后脚放在同一段里更是违和得不行。不过看到它1.38亿美元的财年亏损额，好像这种违和也不那么难理解了，如果要用游戏评论的语言来描述的话，大概有点像他们家的《杀出重围——人类革命》：“游戏性不错，Boss（老板）是脑残。”

不幸的是，这种疯狂想法如今并不少见。这越来越给人一种感觉：这些游戏的那点销量根本抵不上开发它们的巨额投资。因此敢于走出藩篱大搞创新的越来越少，而下一代主机愈加高昂的开发成本只会雪上加霜。

写到这里的时候我本来打算把如今的游戏产业比作轮盘赌桌上的赌徒，但想了想好像不是很合适。这个行业现在被困在了一个看不到顶的天井里，特别是在谈到技术这个词的时候，大家听到这个词就像看到了垂下来的绳子一样一拥而上。你也知道，现在没人能准确地预测一款游戏在这个糟糕的大环境下的表现会怎么样，有根稻草可以抓住的话，傻子才置之不理呢，什么“照片级画面”“更好的引擎技术”，你看，有“更好”俩字呢！

我是在夸大其辞，但我的意思是，现实这玩意容不得我们去将一切理想化。没错，有些幸运一点的企业仍然表现不俗，可是很多公司仍然被困在1983年游戏产业大崩溃挖下的大坑里，眼巴巴地等着PS4或者下一代Xbox来拯救。

可是它们在提供了免费游戏和DLC这些收入来源的同时，也意味着水涨船高的开发成本，虽然游戏始终会有提高的空间，但革命性的进化越来越困难，在传统游戏领域，要脱颖而出只会越来越困难。

结果就是大家都只是一般般的水平，意味着所有人都只将精力投入到视觉效果方面，带来的更多是电影化体验，而不是纯粹的游戏，大量的预算被投入到了大部分玩家都不可能注意到，也不会在乎的方面。《古墓丽影》对劳拉面部表情表现力的强化就属于花到了刀刃上的钱，它直接地提高了玩家的游戏体验，而在CoD式射击游戏中放置大量的城市场景细节就正相反。我们如今对这些东西的需求实在是有些不可理喻。

改变不应该仅仅从内部发生，玩家也有一部分责任，例如我们不应该因为一款游戏使用的是虚幻3引擎而不是CryENGINE 3就加以抵制，因为这并不是决定游戏素质的根本要素，这是我们在这个快节奏的社会，为了生活品质和体验所必需作出的让步与牺牲。一个不足以自我造血并维持的产业并不是一件好事。市场永远是在不断扩大的，新的技术和创意需要更多的金钱来支持，只要有耐心，一切都会迎刃而解，而对未来过高的憧憬，只会让所有人都失望万分。P

《古墓丽影》的“令人失望”并不表明“狼来了”，只是市场大环境折射下的无奈

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris



次世代的末日还没有到

下世代=社交网络？

Next-Gen is (Not) Doomed
Electronic Gaming Monthly/2013.4

不要杞人忧天，社交功能并不会让PS4、Wii U以及下一代Xbox失去游戏机的本质功能，张开双臂拥抱它们吧。



可以肯定的是，下世代的主机会将更多的资源投入在社交化中

虽然我不太想承认——这让我越来越觉得自己老了——我经历了游戏产业诞生以来的每一个主机世代。我出生在雅达利2600的时期，跟父母吵着要买NES，看着8位进化到16位，像素进化到多边形，多边形再进化到可以看得下去的多边形。每一代主机的升级都意味着明显的图形技术进步，我们始终期待着下一代主机能实现不可能。

最近很多人都在预测下一代PlayStation或Xbox能带来什么，更多的是持保留意见的想法。他们认为图形技术的进步已经不足以让普通玩家识别出这两代主机的区别，也很难让他们有“我需要这台性能强劲的主机”的欲望，这和8位、16位机时代是截然不同的。而我坐在PS4发布会现场时就有这种感觉，虽然《杀戮地带——暗影陨落》《恶名昭彰——第二子》《Knack》都非常优秀，但我并没有感到它们是本世代主机完全不可能达到的水平。

当然，上面这几款游戏应该都是首发作品，对开发者来说在一台主机生命的初期和接下来几年对硬件潜力的发掘可谓天上地下，下世代的图形技术肯定会非常出色，我们最终肯定会见到如今的PS3和Xbox 360绝对不可能达成的游戏画面，主机世代的轮回从来都是这样的。

但和前几代不一样的是，图形技术的进步会越来越难以成为主机硬件的卖点。幸好，PS4的发布会上索尼展示的东西表明他们已经意识到了这一点。我们不仅看到了对于硬件机能的展示，也看到了初期游戏的画面效果，而索尼还花了很多时间和口水介绍了PS4的社交功能，一些可能对下一代《神秘海域》和《战神》毫无影响的东西。

不论各位如何看待这些细节的执行方式，任天堂在过去的几年里始终秉承着体验大于视觉效果的理念。他们围绕Wii U的平板操控设备做了很多游戏性方面的文章，但另一个重大的要素，是对社区功能的重视。不论你持什么态度，但Facebook、Twitter、Instagram和YouTube早已证明了自己在社区化方面的重要作用。PS3尽管在它的寿命中有很多进步，但在社区化这一方面始终是不及格的。索尼在PS4上准备捋起袖子大干一场，提供了无数种将每个玩家联系起来的手段，对我来说，我对此感到欢欣鼓舞。不论是简单的论坛讨论，还是观看其他玩家直接从PS4主机上进行的Twitch.tv直播，下一代主机在“将玩家联系在一起”这一方面将能够提供非常多的解决方案。

必须指出的是，画面的精细和华丽仍将扮演未来游戏的重要元素，但真实化并不是唯一的出路，那样是对新硬件平台所提供的技术潜力的一种浪费。我们在关注下一代主机的社交网络功能的同时，也不能忘记图形技术的重要性，问题只是在于如何使用好这个无与伦比的优势。



PS4和下一代主机对社交网络功能的强调和侧重，也许会把更多的人情味带回来



2D RPG之魂不死，黑曜石计划让它成为永恒。

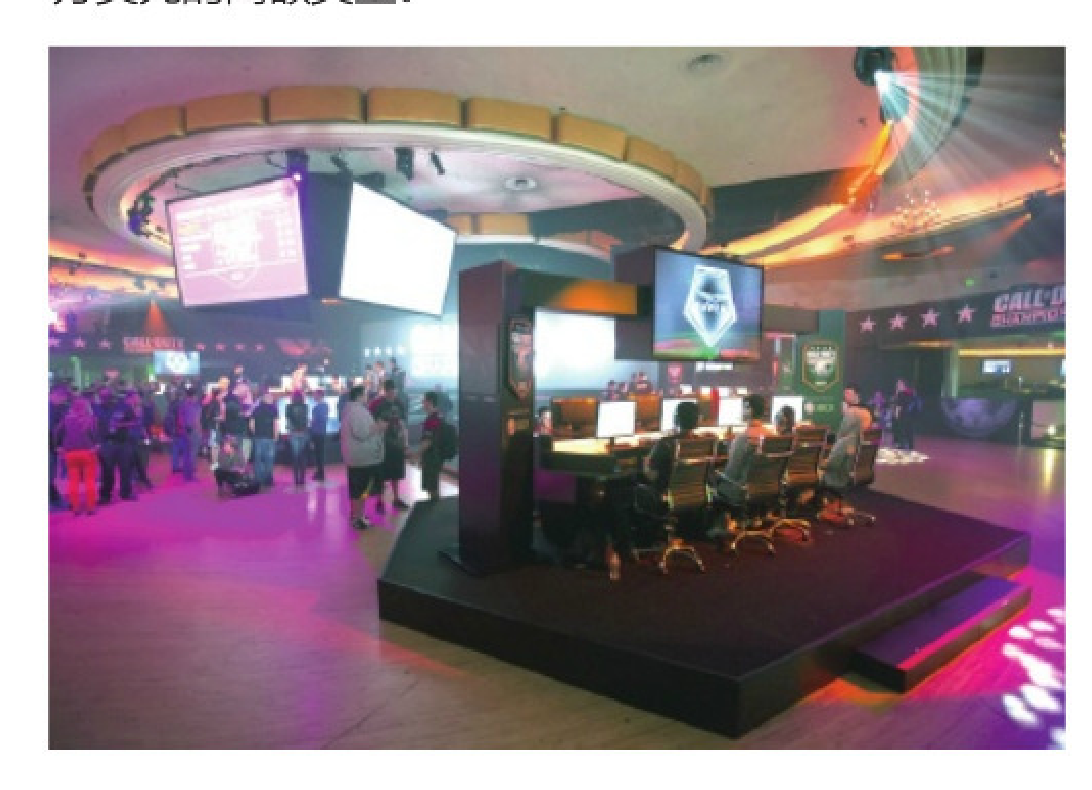
黑曜石工作室的Kickstarter项目《永恒计划》放出了首张渲染完成的实际画面，在此前放出的同一场景的设定稿的基础上完成了动画和光源等特效。

《潜龙谍影Ⅴ》正式公布，9年沉睡后，大首领Naked Snake历劫归来。

在一连串的病毒营销式障眼活动后，小岛秀夫终于在GDC 2013上正式宣布，此前公布的《幽魂之痛》（Phantom Pain）其实就是《潜龙谍影Ⅴ》，它将和去年公布的《原爆点》一起组成大首领故事的全新篇章。

《使命召唤》成功进入电子竞技主流视线。

4月6～8日，动视在好莱坞举办的《使命召唤》世界冠军赛落下帷幕，经过3天的激战，美国战队Fariko Impact和Envyus进入决赛，前者经过两个半小时的鏖战最终以6：5的总比分击败Envyus夺冠，获得40万美元的高额奖金。

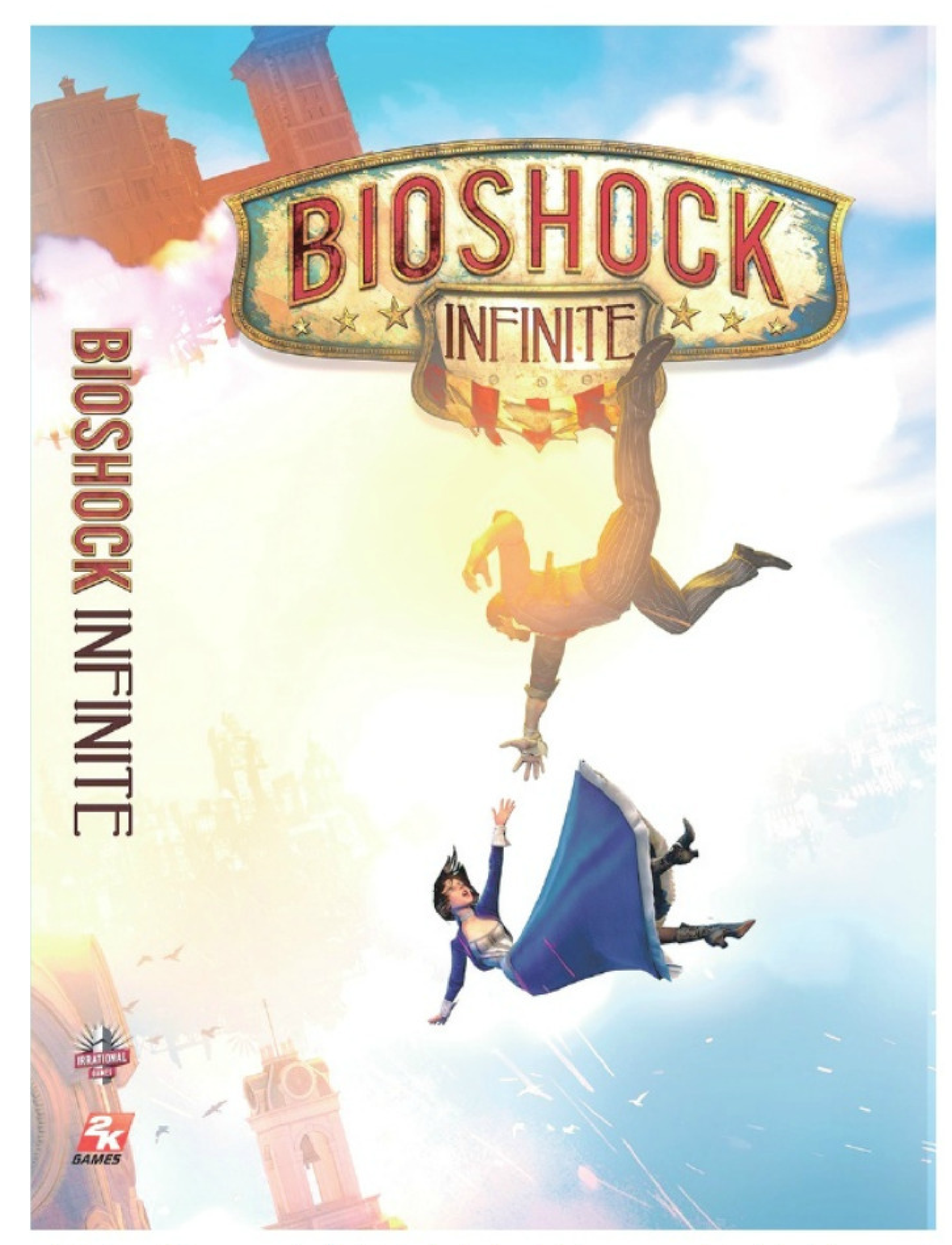




虚幻4引擎放出实机演示，次世代游戏揭开面纱，Epic与Crytek引领未来潮流。

Epic Games在GDC 2013上公开了一段名为“潜入者”的虚幻4引擎实际演示视频，展示了下一代图形技术所能达到的惊艳效果，这段Demo运行在GTX 680上，与运行了《战地4》演示的HD 7990遥相呼应，这款引擎将成为Epic在次世代与CryENGINE 3和寒霜3竞争的最大资本。





《生化震撼——无垠》放出多张备选封面图，对上市版封面不满的玩家可以解脱了。

发售前Irrational Games曾举办投票决定最终上市版的包装封面图，而如今他们也将备选中的其他封面图方案放出，玩家可以自行下载打印替换到自己手中的游戏包装盒上。

《炉石传说》是一座里程碑吗？

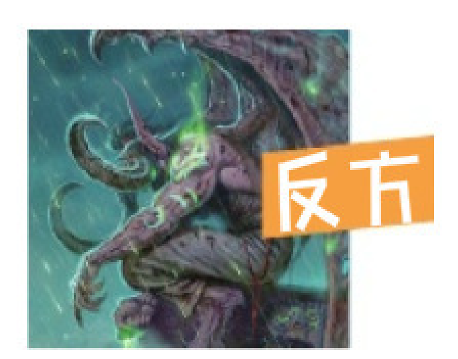
休闲游戏的总攻？

digmouse vs. 浪燕陵

随着暴雪这个现代游戏工业最后的3A守望者踏入这块未知领域，休闲游戏是否完成了对这个世界的全面占领呢？



digmoues
当卡牌遇上暴雪



浪燕陵
休闲与否，无关乐趣

《炉石传说》很休闲，很简单，也很有深度，这种矛盾的属性，本身就是一个谜



我曾经天真地以为，休闲游戏发展到今天，这么多年来也只是擦破了一点传统游戏的皮，我曾经看着Zynga举步维艰，失去管理层，失去核心产品竞争力，堕落到推出真钱赌博游戏；看着一款又一款“手机大作”披着各种为人知或不为人知的皮招摇过市又在短短几个月后被人遗忘，想着“这个泡沫破碎起来真快”，对，你可以说我是个休闲游戏黑。

诚然，几乎所有人都承认这两年移动平台、网页游戏和独立游戏的发展与野心，但同样不可忽视的是，传统游戏行业和企业也并没有停下追赶时代的脚步，全球上千亿美元的游戏产业产值中，主流认知下的“正统”游戏仍然占据着大半壁江山，这其中包含了主机和PC，单机和网游，PC平台因Steam等数字发行渠道的成长和硬件机能优势的不断扩大呈现出复苏的迹象，独立游戏也在所有平台都带来了一股传统游戏的新风，今年又是主机换代年，技术的进步在每个换代期都会带来很多从未见过的新鲜理念，改变的时代，总是最有希望的。

可是从PAX East 2013归来之后，很多东西开始不断地动摇我的信心。《炉石传说》发布会现场涌入的不仅仅是来自世界各地的媒体，还有一大群在这款卡牌游戏公布时欢声雷动的普通玩家，或许是因为看到自己熟悉的“魔兽”英雄和早已深入人心的“魔兽”卡牌以这种形式进入游戏世界欢欣鼓舞；或许是因为，卡牌，乃至休闲游戏这个领域，需要一个巨人来让它真正壮大起来。对暴雪而言，走出自己经营多年的PC王国需要勇气，而在越来越守旧，越来越承担不起冒险风险的今天，这一步蕴含的意义无疑是重大的，暴雪并不是第一个，也不会是最后一个，《炉石传说》意味着，移动与休闲游戏对现代游戏工业的冲击，已经难以估量了。

这个世界的趋势，经常一下子就成为了当下的潮流。在瞬息万变的游戏业界，似乎更是如此。

当编辑老爷那惟妙传神的头像闪烁在桌面右下角的时候，我正蹲在公司的卫生间里玩着《Mega Run》。这种只需要一个手指就能玩转的游戏，特别适合这种老土而又特殊的场合：就算是要用上一只手去扒拉纸巾，你也不用狠下心来去按那大煞风景的暂停键。简单似乎已经成为了业界的一种趋势，相应的游戏往往也被归类为“休闲”——听上去，它们似乎都是些毫不专业的主儿。

“你说，《炉石传说》会不会成为现代3A大厂进入休闲领域的一个重要标志？”我觉得，要搞清楚这个问题，首先要理解，“休闲”并不是一个带有褒贬意味的词汇。《俄罗斯方块》很是休闲，《星际争霸Ⅱ》很是专业，但它们之间并没有什么高下之分，它们最大的不同只是创意的表现。具体到游戏当中，就是核心设计的差别。这些游戏有着简单与复杂的区分，玩家可以按照花费的精力、脑力和体力将其划分为休闲与专业，但却毫不妨碍它们彰显自身的创意。

说《炉石传说》创新，它给了我们一个休闲的背影；说《炉石传说》守旧，具体的设定还是吃着《魔兽争霸Ⅲ》遗留下来的老本。《魔兽世界》通过“吃老本”吃出了一片天，但历史是否会惊人地相似，让《炉石传说》也复制出当年的辉煌呢？在老是变天的游戏业界，以暴雪长期以来的设计理念，希望是很大的。

所以，回到起初的问题，我认为《炉石传说》的出现确实是一个重要标志，不过和休闲与否关系不大，它更多只是体现出暴雪在游戏核心设计与产品体系上在求新求变，而将它这样上纲上线，恐怕还为时过早。



雪猹

活着真好，就是睡眠不够……

水晶动力复活女英雄

劳拉的再生法则

烟消云散的Core Design恐怕永远也不会知道，那个他们亲手创造的前凸后翘的性感劳拉，已经蜕变成一个脆弱不堪内心忐忑的黄毛丫头。

自从水晶动力（Crystal Dynamics）接手《古墓丽影》以后，一直处在一个很纠结的层面，一方面，要照顾到系列老玩家对游戏的感情，另一方面，又希望能让更多新玩家爱上劳拉。于是，在他们负责的几部续作里，不管是《传说》还是《周年纪念版》，都有非常明显的讨好系列老玩家的味道（比如那些熟悉的谜题设计等等），而同时又试图在某个方向寻找突破（例如解谜、冒险与战斗的比例等等），但又怕扯着蛋所以不敢把步子迈得太大，直到《地下世界》，才算是有了真正意义上的一些试水，也为最新的这部《古墓丽影》打下了良好的改头换面的基础。

对于一个系列作品来说，最怕的是什么？最怕的是创意的枯竭和策划思路的一成不变。“古墓丽影”系列的三大标志：气势宏大的谜题、双枪劳拉的战斗、有惊无险的攀爬，自系列开山之作以来就几乎没有被动摇过。但这些要素一旦形成定式，就显得古板和枯燥，而玩家则可以轻轻松松根据一些迹象来猜到劳拉的下一步行动，例如空旷的地方必有战斗、鸿沟的边缘必后退两步起跳、打不开的石门机关必在身后等等。好的游戏，会偶尔让玩家“猜”到下一步该怎么走，这是讨好玩家的办法，但如果步步都被玩家猜到，就好比提前被剧透的电影，再好的游戏也索然无味。

尽管《地下世界》忽忽悠悠也卖出去300多万套，是彼时水晶动力负责的3部作品中卖得最好的一部，但类似的制作和设计套路已经让他们疲惫不堪，更何况这个玩法自1996年劳拉诞生以来就几乎没有变动过，如果说最初从Core Design手里接下这活儿属于江湖救急，如今也已算是保住了一方江山，是该考虑让系列玩家们换换口味了。

从新作的名字就能看出水晶动力改头换面的决心，抛弃了所有的序号，也没有任何隐晦的副标题，让系列从头开始。21岁的劳拉·克劳馥刚从剑桥毕业，年少时就伴随她的父母穿梭于各个考古队中，而她第一次的冒险从“坚忍号”的海难开始，这看起来似乎比1996年的那个开场要合理得多。而从开场被捆成粽子倒吊在山洞里开始，一直到狼狈不堪九死一生地从洞穴里爬出来，水晶动力一下子就把那个我们一直以来印象中从容不迫临危不乱的女中豪杰打回了原形，虽然她的身材依然前凸后翘，但却变成了容易受伤脆弱不堪内心忐忑不已的黄毛丫头，让人不忍去想像她在后面面对着雨林冰雪古墓和不知来历的敌人将要如何生存下去。

充满坎坷与艰险的开篇，为整个游戏定下了基调，从头来过的劳拉，要走的不是以前寻宝探秘的冒险旅程，而是一段充满了探索与生存的求生之路。相比之前的作品，水晶动力给了玩家一个更为开放的世界，每一片区域的起点和终点相对固定，但中间的路却可以让玩家自行选择，不仅是攀爬与跳跃，就连战斗也可以选择是悄悄地杀敌还是像《战争机器》那样楞冲过去。探索与战斗的区域不再割裂开来，而是交错在一起，在这样一片开阔地，既有需要消灭的敌人，又有可以收集的宝物，如何取舍，完全在于玩家的选择。

以往线性的巨大古墓从游戏里消失不见，取而代之的是放在故事主线以外的支线小古墓，若非仔细寻找甚至还有可能错过一二，而谜题似乎变得也更加“迷你”，解开谜题不需要再指东望西奔南走北，而是要利用场景里一切可以利用的物体，去解开一个个物理性的谜题。而劳拉的旅途也充满了成长性，系统设定给了劳拉一个技能树一样的成长线路，各种生存与战斗的技能需要不断地解锁才能掌握，而武器与道具也可以升级，甚至部分区域需要特定的道具与技能才能通过，令这种升级与成长有了足够的理由和动力。

水晶动力对于游戏的改造可以用暴风骤雨来形容，从上一部到这一部之间，制作小组没有给玩家任何缓冲的空间，但玩家在本作上却并没有“硬着陆”，游戏以一种更为现代更具创意更加大胆的吸收同类游戏优点的方式，给玩家带来了一个截然不同却更能感同身受的劳拉，无往不利的英雄固然值得崇拜，但一个与普通人别无二致却依然能在困境中挣扎求生的角色会让玩家更有代入感。本作对系列的颠覆是巨大的，但却是充满希望的一次尝试，它给这个几乎令人昏昏欲睡的系列再次注入了一针强心剂，而劳拉的传奇冒险也必将续写下去。

若干年前，当顽皮狗的那群小伙子们带着满足的笑容看着玩家们用“男版劳拉”这样的词汇称赞他们的新游戏《神秘海域》的时候，他们大概无论如何也想不到，在若干年后，玩家们会用“女版德雷克”来称赞《古墓丽影》的最新续作，所谓“三十年河东三十年河西”，大概就是这么个意思吧。P



半神巫妖
潜心研究欧美RPG理论

祭拜和孝心都给了谁？

谈祭祖

咱们其实并不缺乏想象力——烧纸所展现出的宗教观、鬼神观是那样的奇特和自成体系。

小时候觉得每一年的春天最值得期待，因为前有春节后有春游：前者可以拿不少压岁钱，后者则可以在暖洋洋的天气里去公园玩，吃着自制的三明治——面包夹火腿。长大后，当春节已经失去吸引力、进入不会组织春游的大学时，春天就有了一种截然相反的印象：漫天的沙尘暴与祭祖。

沙尘暴还好说，正好给了自己一个宅在家里玩游戏的理由，而祭祖则是无论如何躲不过的。清明节扫墓本不是这个年代的专利，甚至可以往前追溯上千年，但是这种大规模的集体烧纸、放炮、摆花篮，却不可避免地打上了这个时代的烙印。

给先人扫墓、祭拜本是一个追忆祖先、清洁墓碑的行为，但是如果掺杂进去一些别的东西，比如一些散发着铜臭味的优越感，那么就连祖先也会感叹世风日下吧。买花篮我就买最大的，烧纸我就烧面额最大的，甚至有人糊了苹果手机和纸做的二奶一并烧了过去……

不过提起烧纸这种中国独有的民俗，却让我觉得咱们其实并不缺乏想象力——烧纸所展现出的宗教观、鬼神观是那样的奇特和自成体系。

在西方通灵一直被称为“术”，是一种类似黑魔法般的、需要经过训练甚至必须有一定天赋的人才能掌握的秘术。但是在咱们眼中，在一天的任何时候，当然晚上最佳，只要站在路口，手里拿着一沓纸钱，嘴里说一声：“XX来拿钱了！”就能通灵了！很神奇不是吗？

这种通灵是那样的简单和百发百中，甚至每个人都有可能施展出超越自己本愿的法术——招来除了自己祖先外的其他“小鬼儿”。因此需要在不远处另外用树枝画一个圈，扔几张纸钱进去，免得“小鬼儿”和自己的祖先抢钱。细想想挺可怕，要是某天准备还钱给某同事时喊了一句“XX来拿钱了！”会不会把附近同名同姓的小鬼儿叫来？

另外，无论是“送寒衣”还是清明节，大家买了一大堆“天地银行”上百亿面额的纸钱和“金元宝”之后，都会对孩子说：“走，给你XX送钱去。”但是到了现场，嘴里除了一开始念叨的那一句“XX来拿钱！”，剩下的却都变成了求财、求保佑的祈祷了。

这种想法用游戏界的术语来说，就是它是有其世界观设定的——死去的人拥有一定的法力。在西方，幽灵除了看不见之外，基本没有什么太强的力量，顶多是吓唬人而已。但是在中国，死去的人无论早晚，似乎顿时有了《崂山道士》里才会出现的各种法术，而烧香或者烧纸给他们，则有可能得到庇佑。

这种观念，其实才是中国祖先崇拜的来源：中国人认为，人在生前的所作所为越有影响力，死后的力量越强。这种理论换一句话说，就是每个人无论生前如何，只要死了就会有一些力量，因此给自己的祖先烧纸总会有一些回报。

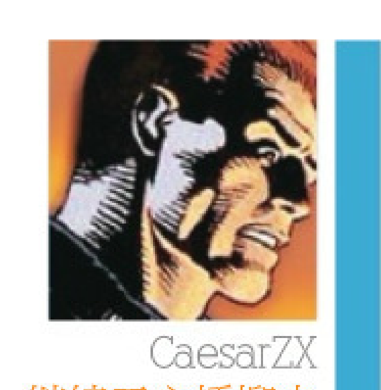
至于烧纸本身，这个看似很平常的行为其实是一种“通过火焰燃烧打开阴阳两界大门并且传送物体”的法术。不是么？烧掉的纸钱被认为是到了阴间亲人的手中，这不就是一种穿梭阴阳界的传送么？甚至这种传送还和平常烧衣服、烧垃圾不同，它带有一种物体性质上的转化过程——只有纸糊的东西被烧掉，才会转化为阴间亲人能享用到的实物。

天知道这些观念是何时形成的，又是由何人归纳为一整套理念的，总之佛教、道教的影子都可以在其中找到。民俗这东西就是这样，很少有人去探究背后的缘由，但是都会说“大伙儿都这么做”。

至于当今清明节墓地里那漫天灰黑色的烟雾和遍地的纸屑垃圾，就不只是民俗这么简单了。P



从烧纸，烧花圈，到烧手机烧iPad，烧出去的究竟都是什么呢？



CaesarZX
继续无心插柳中

收藏的不是游戏，是回忆

暂时陪葬

它们已经完成了自己的历史使命，已经在我们的心中永远留下痕迹，影响着，甚至左右着我们对游戏的审美和洞察力。

在之前的某期专栏中，我曾提到过两年前出于愚蠢的对装X快感的追求，以及对中国单机游戏历史的所谓责任感，开始了漫长的中国版正版老游戏收藏之旅。当时我先后在各大老牌单机论坛甚至百度贴吧上发帖向全国人民求购正版老游戏，到处留下类似“办证：139XXXXXXXX”的信息，期盼着哪个好心的和我一样有思想有内涵有情怀的人能够出现，拯救我于焚身的欲火之中。

就在去年7月，我在某国内游戏论坛插下的一根柳枝引起了大量关注。其中有一位来自广东的老游戏玩家主动联系了我。与他闲扯了一段时间后，我了解到他在1996～2000年之间也买过不少正版游戏，要知道在当年他们那样规模的小镇上，买正版游戏根本是一件千古奇闻。这位姓林的玩家比我大3岁，和我一样是飞行模拟游戏爱好者，尤其是当年的简氏游戏，电子艺界引进过的所有简氏游戏他当年都收了正版，而他把这一切归功于他那开明的父母。我们把各自的收藏成果拍成照片做了交换，我更是将自己的宏伟计划与他分享。第二天晚上，他告诉我他做了一个决定：将他有的而我还没有的所有游戏全部寄给我。他说对我说：你是这些游戏的最好归宿。

今年3月底，就在我发现国内正版遇到了收藏瓶颈，准备将自己的收藏之旅告一段落时，另一位北京老玩家看到了我两年前在百度贴吧的求购信息。他姓闵，比我小3岁，同样收藏有大量1996～2000年间的国内外正版游戏，其中居然有我最想要却一直未曾有机会得到的游戏。他找到我的目的更直接也更简单：要搬家了，不方便处理那么多大盒，想全部送给我。

在讨论我想要哪些游戏时，小闵说他可能对其中的几套游戏依然怀有感情，包括《极品飞车2特别版》《主题医院》等等，他想暂时留给自己。我告诉他，想留下多少都是理所当然，这些珍贵的宝物就是给自己陪葬用的。他轻描淡写：“呵呵，暂时陪葬吧。”

“暂时陪葬”，这是一个没什么逻辑，也没有深刻涵义的短语。他自己的解释是：他或许还需要一点时间去考虑这几套游戏是否真的想留下，因为他感觉自己可能并没有收藏欲，怕哪天懒了就直接丢了，可目前光是看着它们就满脑子儿时的美好回忆，便想暂时留在身边，再多享受一下那些浓郁的回忆。或许哪天觉得不再需要那些回忆了，还是会送给我的。

当我回顾过去两年辛酸血泪的收藏经历时，我仔细思考后发现，对于游戏收藏这一最非主流的收藏爱好来说，最大的障碍不是那些开价上千一套的无耻卖家，而是我自己，是我一直在患得患失，对价格斤斤计较。

无论是那些开天价的淘宝卖家，还是上文提到的那两位贵人；无论是粗制滥造的国产正版，还是质量一流的国外正版；也无论是连封套和印花都没有的盗版，游戏在我们每个人心目中的价值是不会因为外力的变化而改变的，这些游戏或许会从我们的回忆中淡去，或许已经改变了对它们的看法而从喜欢转为厌恶，又或许早已不记得是否玩过，但其实它们已经完成了自己的历史使命，已经在我们的心中永远留下痕迹，影响着，甚至左右着我们对游戏的审美和洞察力。

小闵的游戏已经在上周寄到了，那些游戏比我想象中的保养得更好，我可以想象这近20年的时间里他是如何细心照料这些心爱的尤物；我可以看见他每3个月就把游戏手册从大盒中取出，随意翻阅后又塞回盒子里的那种过瘾；我也能感受到他那颗随时准备着与它们告别，但同时又无怨无悔的心。

向这些游戏告别，但它们永远不会离开。P



这些架子上摆着的对你来说可能只是一些盒子，对别人来说，就是一片时间的流沙


尔湾新篇章
Blizzard at
PAX East 2013
策划/本刊编辑部　本刊记者/digmouse（美国波士顿报道）

2013年3月底，受暴雪娱乐之邀，记者代表《大众软件》前往美国参加了3月22～24日在波士顿举办的PAX East 2013展会。各位读者如今应该都已经知道，暴雪在本届PAX East上公布了《炉石传说——魔兽英雄传》这款全新的免费卡牌游戏，同时也展出了《暗黑破坏神Ⅲ》的PS3版，对于不常参加大型展会，通常只在自家的BlizzCon发布新作的暴雪来说，这一举动非比寻常，尽管暴雪历来重视PAX，但在这里公布全新作品，还真的是头一回。

对暴雪这家成立已经超过20年的公司来说，这两款作品是他们最近十几年都未曾触及的领域，在过去的十几年中，暴雪成长为一家以PC平台为绝对核心的游戏公司，是PC带给了暴雪无尽的荣耀，而《炉石传说》和《暗黑破坏神Ⅲ》的主机版，却象征着一个PC的巨人，开始踏足一片陌生的领域，这两个新的尝试究竟能否成功，对如今的暴雪来说，它们又意味着一个什么样的未来？

一封神秘的来信

2013年3月22日，在美国东海岸马萨诸塞州波士顿市的波士顿会展中心二层，被PAX East取名为Naga Theater的208室人头攒动。早在2月底，暴雪就以一纸神秘的邀请函宣布，要在PAX East上公布“一个小玩意”。“和我们的其他的游戏不同，它不是一部续作，也不是任何资料片，当然，也不是‘传言已久’的下一代MMO。你将成为世界上第一批亲眼看到它的人。”

这段极具意味的话和公告图片神秘的图案设计不禁在玩家和媒体中引起了一轮又一轮的讨论。顶上的红色印泥式暴雪标志和《暗黑破坏神Ⅲ》中的样式相同，图片背景中那个大大的标志也似曾相识，《暗黑破坏神Ⅲ》资料片、《魔兽世界》资料片、《星际争霸——幽灵》……所有的猜测都在最后那句话斩钉截铁的否定中败下阵来，暴雪副总裁Rob Pardo在Twitter上也一再否认，这不会是任何人所猜想到的那个暴雪游戏，也不会是次世代MMO《泰坦》。这里究竟将要公布什么？不论是坐在前排的世界各地的游戏媒体，还是在不到当地时间9点半就将小小的Naga Theater挤得水泄不通的参展玩家，在开展前都对此一无所知。在9点钟来到波士顿会展中心，从一层的人口走下展厅时，我们其实已经注意到，就位于右侧电梯口的暴雪展台有一些异样，一整面巨大的展示墙都被厚厚的帆布盖住，很明显，这个秘密就在这块帆布后面，我得说，很多人都有按捺不住想要伸手扯下这块盖头的冲动。

天幕揭开

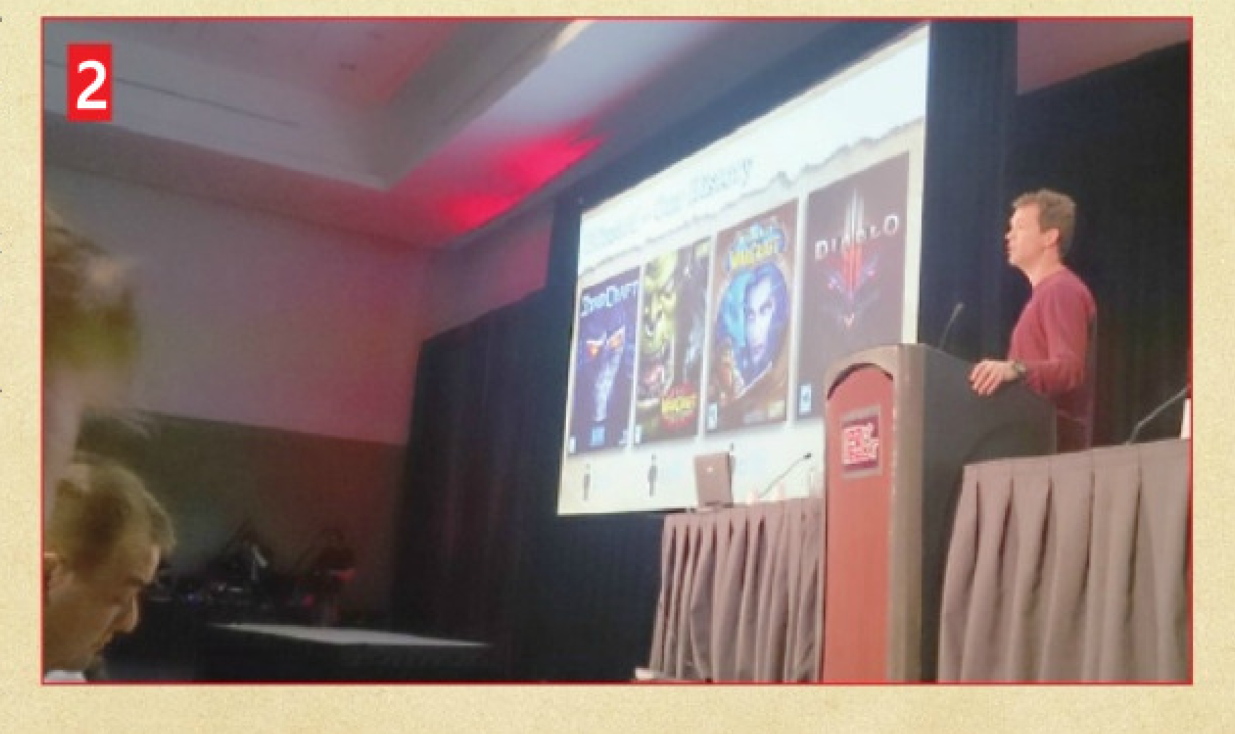
10点钟，Rob Pardo准时走上演讲台，前一天在Twitter上称“我们的游戏马上要在PAX East上露面了，可是它还没有准备好，要加紧工作！”的他显得自信了很多。首先他回顾了暴雪在过去的十几年中开发团队的变革过程，从《星际争霸》的30人，到《魔兽争霸Ⅲ》的40人，《魔兽世界》的开发团队则从发售时的60人膨胀到了今天的135人，而《暗黑破坏神Ⅲ》则是暴雪在游戏发售时最庞大的一支开发团队，达到了75人之多。在暴雪内部，开发团队被简单地编号为1～4，而要公布的这款新作的开发团队自然就被叫做“5号团队”。这支仅有15人的团队在如今的业界仅仅是独立小品游戏制作组的水准，较小的规模使得他们有足够的空间来做各种实验，开发进度也要快上许多，但15个人制作出来的游戏，它有足够的资本被称为暴雪游戏吗？

Naga Theater的灯光暗下，克里斯·梅森熟悉的粗犷嗓音回荡在空气中：“人们说，战争要用千锤百炼的荣耀来赢得胜利”，萨尔、吉安娜、格雷迈恩、小地狱咆哮……熟悉的魔兽英雄的声音确定了这款新作的基调，然而话锋一转，手拿大号麦酒杯的矮人打破了剑拔弩张的氛围，原本在战场上兵戎相见的“魔兽”人物坐在酒吧里纸牌纷飞，加上片头暴雪Logo前闪过的几张卡牌，无疑，这是一款魔兽卡牌游戏！这款游戏就是《炉石传说——魔兽英雄传》。

很多人惊讶地发现，《炉石传说》的副标题“Heroes of WarCraft”正是暴雪在去年下半年拿回和注册的新域名，他们在去年9月注册了heroesofwarcraft.co.uk，又在11月向heroesofwarcraft.com的拥有者发起了所有权指控，当时被普



1.发布会开始前暴雪展台被帆布蒙住的展板
2.Rob Pardo正在介绍暴雪开发团队的人员变革



遍认为只是一次产权保护行为，没人将它与一款新作联系起来，最多是有媒体添油加醋地认为这个域名暗示了《魔兽争霸IV》的存在。

Rob Pardo接下来详细介绍了这款新作的基本情况，这将是一款网络平台的收集式卡牌（Collectible Card Game，简称CCG）对战游戏，基于“魔兽”系列的世界观和职业角色，并且将免费运营。至于这款游戏的理念，他们希望这是一款非常非常易于上手（比玩家印象中暴雪游戏的“易于上手”概念还要简单），又有相当的深度和观赏性的卡牌游戏。

卡牌和卡牌是不一样的

卡牌游戏进入电子游戏领域并不少见，这种形式将收集繁杂、价格还有些高昂的实体卡牌游戏平民化，也比较容易精确地还原卡牌游戏的体系和玩法，何乐而不为？卡牌界的领军者万智牌（Magic The Gathering，简称MTG）于1997年推出同名游戏，那款游戏也是席德·梅尔在MicroProse参与开发的最后一款作品。在次世代，MTG的主打游戏是Stainless Games的“旅法师之战”（Duel of the Planewalkers）系列，利用XBLA、PSN和Steam等数字发行平台的便利将万智牌的游戏体系完整地重现在屏幕上，获得了很不错的评价。

《魔兽世界》的集换卡牌（WoWTCG）自2005年推出（距离《魔兽世界》发售仅有6个月）已有8年时间，推出了超过20款扩展包、7个Raid包，幽灵虎等TCG奖励物品在《魔兽世界》内早已家喻户晓，但WoWTCG在数字化方面则没有什么消息，《炉石传说》会是WoWTCG的数字化吗？

Rob Pardo接下来对游戏基本系统的展示打破了这个猜测。游戏的界面是一张虚拟的卡牌桌，上为敌下为我，在这个演示中，作为德鲁伊的玛法里奥·怒风对战术士古尔丹，《魔兽世界》玩家对这二位应该不会陌生的吧？目前游戏中只有《魔兽世界》发售时的九大职业，抱歉，武僧和死亡骑士玩家，你们太新潮了！摆在下方的有英雄的头像、头像右下角的英雄血量、英雄法术、手牌和位于右下的法力值，玩家的牌组则显示在右侧。

乍一看，《炉石传说》的玩法与WoWTCG有几分相似：卡牌的样式和我们熟悉的WoWTCG的样子很像，熟悉的费用数值、攻击力和血量设定都在，种类也分为基本牌和设定图下方按颜色标出的专家牌，专家牌的颜色自然代表了它的品质，分类方式则是“魔兽”玩家非常熟悉的普通、稀有、史诗乃至传说。玩家扮演英雄，手牌中的生物牌可以丢上牌桌，每张生物都拥有与众不同的技能，各种法术可以使用在生物牌或者英雄身上，将英雄的血量扣减到0就获得胜利，但《炉石传说》和WoWTCG的关系也就止步于此了。

资源系统在《炉石传说》中被简化为了法力值，不再需要WoWTCG中的资源牌来提供，玩家在第一轮将有1点法力值可供支配，而法力值将在每轮开始的时候自动按当前的回合数提升，即第2轮获得2点法力值，第3轮获得3点，以此类推，上限为10点，英雄的基本攻击法术、控制生物的各种法术都要使用法力值，卡牌左上角的蓝色背景数字就是WoWTCG中的“费用”数字，代表了使用这个法术所需要扣除的法力。使用法术或操控生物都非常简单，点击之后直接将箭头指向你的目标点击确认即可。生物的法术和攻击对《魔兽世界》玩家来说也非常容易理解，火球术、奥术飞弹、虔诚光环、嘲讽、冲锋这些法术都早已耳熟能详，即便对没玩过《魔兽世界》的玩家来说，上面的描述也足够让你





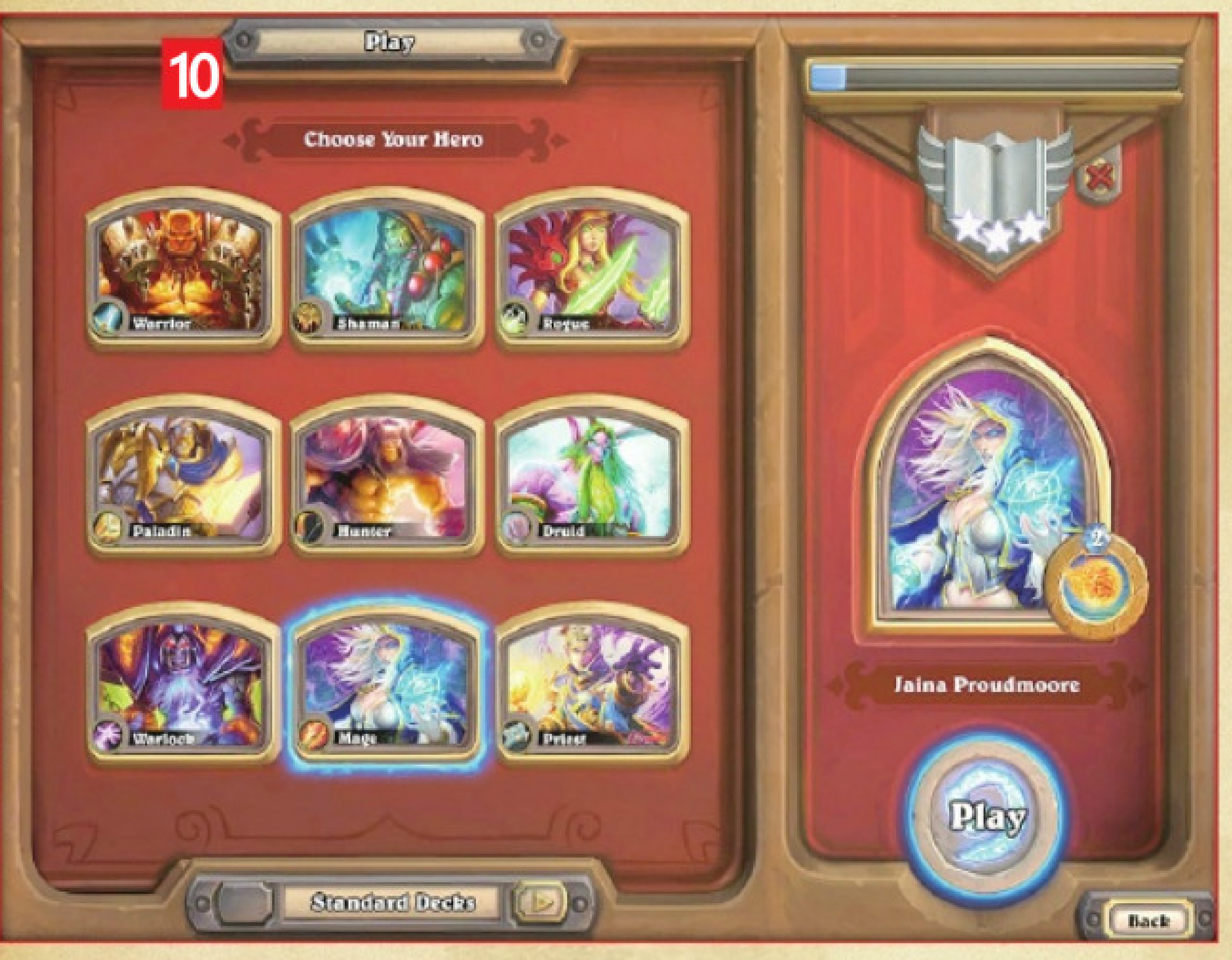



3.MicroProse开发的《万智牌》
4.MTG系列最新作《旅法师之战2013》
5.《炉石传说》：部落风格的牌桌
6.《炉石传说》：简单直观的组牌界面
7.《炉石传说》：在卡牌管理界面下，你可以很轻松地将不需要的卡牌分解掉





8.卡牌盒里有很多秘密！
9.圣骑士和萨满正在战斗
10.目前游戏提供了九大职业的英雄
11.熔炉模式的随机组牌界面





大致明白了吧。

另一个比较显著的改动是卡牌种类的简化，特别是装备牌和任务牌的消失。在WoWTCG中存在护甲、武器及物品牌，这些牌可以为英雄提供防护、攻击力的提升以及各种杂项的益处，任务牌则是一类特殊的资源牌，除了可提供资源之外，还可以以一定的条件（即“完成任务”）提供各种福利，例如抽一张牌等等。这些牌种都因为资源系统的不同而不存在于《炉石传说》中，何况《炉石传说》中英雄的概念并非通过英雄牌和主宰英雄牌（Master Hero）提供，而是玩家在开始游戏时选择的职业角色，也就没有了装备/物品牌的存在空间。相应地，随着这两种牌的消失，《炉石传说》也没有WoWTCG中的横置（Exhaust，装备和物品等牌在一回合中使用后失效期间的状态）机制，一切完全在于英雄的职业特性、专精法术、仆从生物，以及所有Card Game的最精髓之处：牌组的博弈。

麻雀虽小，五脏俱全

《炉石传说》提供了一个非常简洁直观的牌组建立界面，玩家拥有的所有卡牌在牌组界面中会按照职业专属、中立仆从生物等类型进行分类，还可以按照法力消耗进行查询，也提供了关键字搜索功能，非常方便。牌组的建立规则和MTG与WoWTCG相似，牌组的上限为30张牌，不论何种类型何种品质，每张牌在牌组中最多可以存在两张，玩家手中拥有的卡牌数量越多，在搭配牌组时所拥有的选择自然也就越多，这一点和所有集换式卡牌游戏是一样的。

卡牌的获取方式有几种：一是通过匹配模式进行配对对战，在对战中获得胜利有机会得到卡牌包奖励；二是通过专门获得卡牌的熔炉模式，具体见下文对模式的介绍；三是在战网上以战网余额或现金购买卡牌包；最后则是使用将现有的专家牌分解得来的材料进行打造。卡牌包的价格尚未最终确定，出售卡牌包将是这款游戏的主要盈利模式，不论是通过游戏获得还是购买，每个卡牌包都包含5张新卡，其中必定有一张精良或更高级的卡牌。而打造模式中玩家可以将手中现有的专家牌分解，并使用这些材料按需制造一张特定的卡牌，当然，卡牌等级越高所需要的材料也就越多和越高级。

作为一款免费卡牌游戏，《炉石传说》提供了相当多种类的游戏模式：

1.练习模式：对不熟悉卡牌游戏玩法的玩家或是首次接触《炉石传说》的玩家，练习模式是必定需要尝试的，通过与难度逐级提升的AI对手对战，玩家可以在这里熟悉《炉石传说》的基本系统，试玩新英雄职业还可以解锁一套对应职业的基础卡牌，所以这个模式是不可错过的。

2.游戏模式：《炉石传说》的主要游戏方式，通过战网实现的匹配对战对暴雪老游戏玩家来说并不陌生，不仅如此，《炉石传说》也拥有基于匹配等级的排名系统，这一点《魔兽世界》PvP和《星际争霸Ⅱ》天梯对战玩家都很熟悉了。使用游戏模式的匹配对战有机会获得卡牌包，这将是玩家获得卡牌包的主要游戏方式之一。

3.熔炉模式：这个模式下玩家可以从系统随机提供的一套卡牌中组合出一个临时牌组，并使用这个牌组和其他进入了熔炉模式的玩家对战，在完成一系列对战后，不论输赢，你组合出的牌组就会归你所有，获胜越多，获得的专家牌就越多。当然，听起来这么美好的事肯定有代价的，玩家需要使用一定数量的卡牌包来作为进入熔炉模式的门票，不论这

些卡牌包是购买的还是在对战模式中赢得的。

4.打造模式：如前文所述，在这个模式下玩家可以分解现有的卡牌，使用分解出的材料来打造你想要的卡牌。需要注意的是，没有颜色标明的基本牌是不能分解的。

按暴雪目前的计划，《炉石传说》将在2013年夏天进入Beta，年内发售，这也是暴雪首款计划在公布的同一年进入Beta和正式发售的游戏，15个人的精简团队的益处很快地体现了出来。除了主阵地PC以及Mac，《炉石传说》还将在发售后不久登陆iPad，PAX East 2013上也提供了iPad版的试玩，这也是暴雪首次在移动/手持平台上推出游戏。

恐惧之王入侵客厅

此次PAX East 2013，对暴雪来说除了《炉石传说》的公布，还有一个很重要的项目要在这里展出，这便是《暗黑破坏神Ⅲ》的PS3版。2月20日索尼PS4发布会上，克里斯·梅森的登台正式宣布了《暗黑破坏神Ⅲ》主机版的存在，与索尼的合作使这款PC平台销量已经突破1200万的动作RPG将登陆PS3和年末发布的PS4，如当时梅森所说，在PAX East 2013上，PS3版《暗黑破坏神Ⅲ》也提供了实机试玩，在3天的展会中，这里始终是最有人气的试玩区之一，十余台的试玩机器是现场所有展商里最多的，但始终处于排队的状态，火爆程度与《末日求生》《唐老鸭历险记高清版》《刺客信条Ⅳ》和《看门狗》等新作不相上下。

试玩版提供了恶魔猎人和野蛮人两个职业，任务是普通模式第三幕中期离开亚瑞特要塞的杀戮战场任务，角色在26级上下。PS3版的UI经过了完全的重新制作，已经完全看不出PC版的痕迹，熟悉的红蓝双球界面被移动到了屏幕的左下角，资源以球型显示而生命值显示为一个红条，6个技能按键和血瓶摆放在下方，还是很一目了然的，小地图也从左上角的方形移动到了右下角的圆形，整个UI虽然并不是我们熟悉的“暗黑破坏神”的感觉，但更有现代主机游戏的风范。

操控上左摇杆控制角色的攻击和移动，移动的方向也就是攻击方向，并没有采用这类俯视角游戏常见的双轴操控模式。那么右摇杆干什么用去了呢？这就是D3主机版新增的独占功能：闪避。D3老玩家对一些职业的高速移动技能，例如魔法师的传送、恶魔猎人的翻滚和野蛮人的冲锋并不陌生，而在D3的主机版中，右摇杆被赋予了一个特殊的移动模式：闪避，玩家的角色会向右摇杆的方向做出一个职业特有的闪避动作。在我们的试玩中野蛮人和恶魔猎人的闪避动作都是翻滚，官方放出的游戏视频中显示魔法师的则是帅到掉渣的滑铲，或许5个职业的闪避模式都是不一样的。这个动作的加入，进一步提高了D3的动作性，相比PC平台的鼠标点击，手柄操作的主机版使用更接近传统主机ACT的动作模式完全可以理解，也应该是一个很受欢迎的改动。而针对“动作性”，开发团队还做出了一些更大胆的改动，在放出的试玩视频中我们发现，大部分章节末的Boss战将从45度俯视角变为平行视角，完全变成了《鬼泣》等主机动作游戏的视觉效果，Diablo和Belial等Boss的战斗在这个视角下压迫感十足，配合手柄震动与直接角色操控，玩起来会很像一款现代主机动作游戏。









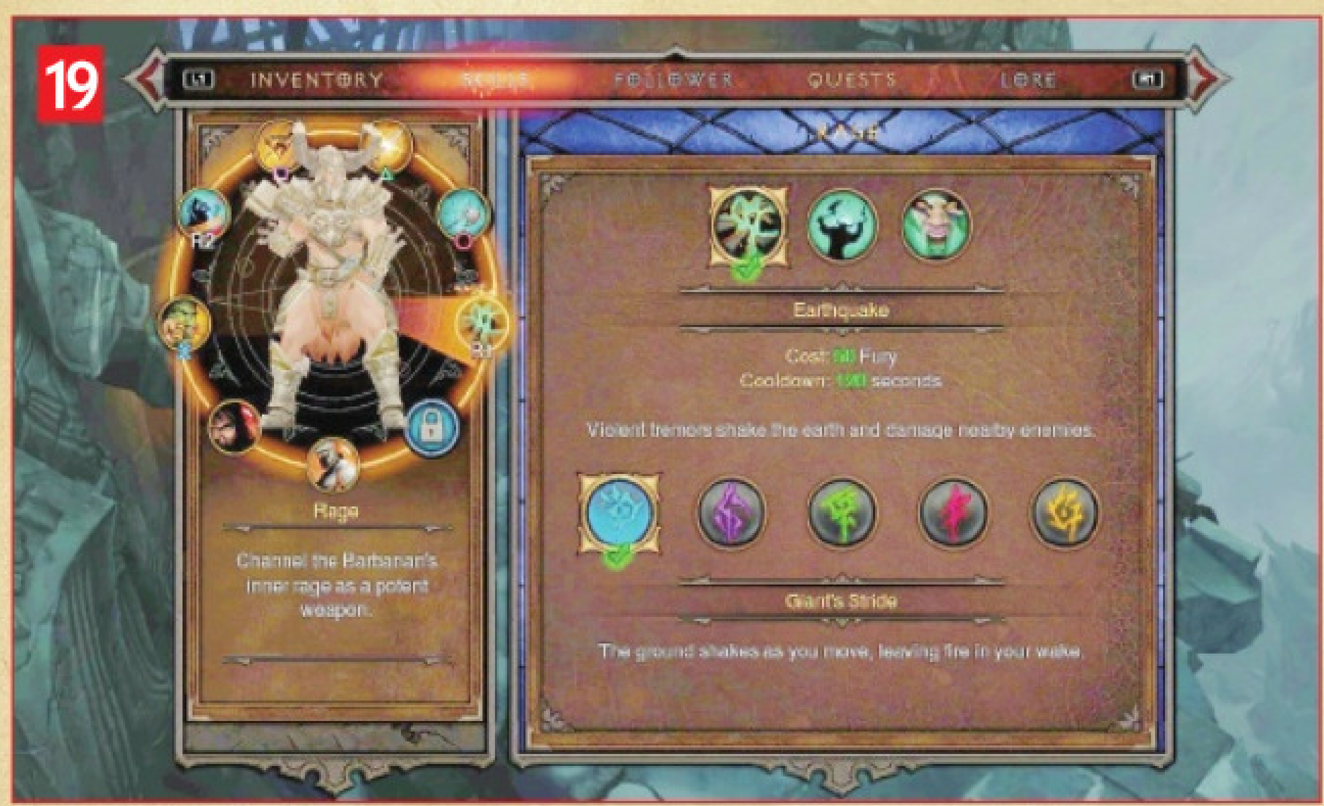


12.克里斯·梅森代表暴雪在PS4发布会宣布《暗黑破坏神Ⅲ》登陆PS3
13.PS3版继承了“暗黑”系列惯有的爽快砍杀感觉
14.PS3版将会提供辅助瞄准功能
15.这个版本UI是最新的，血条的显示放到了资源球右侧
16.展会现场试玩PS3版D3的玩家

栏目编辑/Say/say@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪









17.独自坚守亚瑞特城堡的女武僧
18.在主机上大战金闪闪感觉是不是不一样呢
19.全新设计的技能书面板
20.全新设计的Boss战视角压迫感十足

游戏的核心玩法和PC版并没有本质不同，爽快的砍杀手感和流畅的角色操控一应俱全，画面也很好地继承了PC版的要素，毕竟D3并不是一款以画面技术见长的游戏，PS3要运行起来不会有什么问题。在系统上，PS3版做出了相当多周边的改进，例如掉落的装备在拾取后会在屏幕左下即时显示与身上同部位装备的属性对比，直观地使用1到3个绿色和红色箭头表明属性的提升与下降，提升或下降幅度越大，箭头数量越多，使用手柄的左右两个十字键就可以很方便地换上刚刚拾取到的装备，无需打开物品栏，点击地面上的尸体、石头等可拾取物体的操作也被自动化了，方便了没有鼠标频繁点击的主机手柄，药水的拾取也变为了自动。在试玩中，怪物被击杀后不仅会掉落装备、药水和血球，还会掉落一种新的物品——黄色的增强球，拾取之后可以获得一个神殿强化效果，与玩家在地图上寻找到的神殿效果一样，根据《大众软件》记者与首席设计师Josh Mosqueira和高级制作人Julia Humphreys的采访（详细情况请见本期中旬刊“在线争锋”栏目86页），这个掉落增强球的设计也将是主机版独有的，不会在PC版上出现。目前游戏中已经有了1.0.7版的全部内容，而他们希望以PC版为基础，添加针对主机版的特有内容，打造出一个全新的独特的《暗黑破坏神Ⅲ》。

入乡随俗

主机版的界面除了血量/资源和技能条的改动之外，技能界面和物品栏的改动也备受关注。PS3版的这几个界面被整合进了Select键激活的游戏菜单，使用L1和R1在物品、技能、任务、追随者等几个标签页间来回切换。物品栏直观地按照围绕在角色身边的一圈物品栏进行分类，用左摇杆切换到每个栏位就会在右侧显示物品栏内这个栏位的所有物品，药水、材料等杂物则显示在下方的袋子图标栏位中。物品栏的格子计算方式也做出了调整，装备类物品无论是衣服、武器还是饰品戒指，一律只占用一个格子，而药水这个特殊的物品的物品栏占用方式目前仍在设计中，我就此事曾询问首席设计师Josh Mosqueira，他告诉我目前药水是一瓶占用一格的，也就是说10瓶药水就会占用10个物品栏空间，目前的物品栏上限为60格，这个设计或许会带来一些物品管理上的问题，开发团队仍然在考虑如何处理，未来或许还会将治疗药水统一化，即不论玩家等级多高，药水都是同一种，回复一定百分比的生命值。

技能界面的设计与物品界面有几分相似，玩家可以在左边看到手柄的△□○×以及L2和R2这6个按键分配到的技能，环的下方则是3个被动技能，6个主要按键在默认设置下对应的是各个职业的6大类技能。以我最熟悉的恶魔猎人为例，试玩版中×对应的是仇恨产生（主要）技能，例如穿透箭和爆炸箭；□对应的是防御技能，例如钉爪刺；△对应的是狩猎类技能，例如翻滚；○对应的是器械类技能，例如回避射击和哨卫箭塔；R1对应的是箭术技能，例如集束箭和多重射击；R2对应的是仇恨消耗（次要）技能，例如元素箭和连射。在试玩中并未开放自定义技能配置的选项（Elective Mode），但两位设计师在采访中向记者确认，这个模式肯定会出现在主机版中。选择技能使用的是两级菜单的设计，可以很清晰地看到技能的消耗、效果和符文情况，这套物品栏和技能选择的设计简单直接不失美感，算是在主机上这类游

戏所能实现的最好方式了。

采访中开发团队并未透露PS3版《暗黑破坏神Ⅲ》的发售日期，也没有提到PS4版的情况，但有正在不断进步的PC版作基础，我们应该能在不久的将来在客厅里继续庇护之地的旅程，PS4版因为与PC极为接近的架构，相信开发和移植也不会有很大的难度。

波士顿之春的新暴雪时代

《炉石传说》和《暗黑破坏神Ⅲ》PS3版这两款新作在PAX East 2013的首秀，在我看来是成功的。

前者对这家历史已经超过20年的游戏公司来说，是一个新领域的敲门砖。从还叫“硅与神经键”（Silicon & Synapse）时为Interplay等公司代工小作品和移植，到《魔兽争霸》《魔兽争霸Ⅱ》《星际争霸》的RTS三连击与《暗黑破坏神》的横空出世奠定一线厂商地位，再到新世纪《魔兽世界》一统MMORPG江湖，这家公司经历了一个完整的成长轨迹，按人类的标准，也快要走入社会成家立业了。同时代起家的游戏工作室大多已经烟消云散，而在主机占领市场，PC日渐式微的21世纪第一个10年，暴雪以“最后的3A巨人”的姿态始终保持着一个较小的产品线，但用Rob Pardo自己的话来说，他们需要走出自己的舒适家园（Comfort Zone），去开拓新的疆界。

新的冒险

走出“舒适区域”是需要勇气的，特别是在经济危机后人人自危的现代金融体系下，创新已经成为一种奢侈，一种稍有不慎就会粉身碎骨的奢侈，“新作”这个词早已成为只能在独立游戏界这本词典里寻找的稀罕之物，在一个续作泛滥的年代，不论是建立全新IP，还是在自有游戏的领域做新题材的开发，都不是一个能轻易做出的决定。

如Rob Pardo所言，《炉石传说》的这支15人小团队，承担的是实验的责任，已经在过去10年中习惯了高成本大规模开发的暴雪，需要尝试在节奏越来越快、市场越来越无情的现在，用全新的思路去利用手中的资源，首席设计师Eric Dodds是《魔兽世界》的资深设计师，他带领的这支团队大多来自暴雪内部其他团队，还有曾效力于Bungie的前“光环”系列资深制作人Hamilton Chu以及亲自操刀的副总裁Rob Pardo这样的业界资深游戏人。这支小团队最大的优势，自然是灵活机动，不拘一格，有很多尝试的空间，《炉石传说》这样的“小玩意”作为这支团队的第一款产品，可以说是值得赞许的，甚至可以说，这个团队交出的第一份答卷的产品成熟度是一个惊喜。

对卡牌游戏而言，MTG的《旅法师之战》和Stoneblade的《暗杀神》等实体卡牌的数字作品是需要比较和超越的对象，建立在“魔兽”世界观和WoWTCG这两座金矿上的《炉石传说》并不缺乏底蕴和资本，那句说了一万遍的“易于上手，难于精通”也再次被重申了无数次，对卡牌游戏这个在桌游和电子游戏领域都偏向小众的类型，《炉石传说》要在严肃化的《旅法师之战》和在移动平台火爆的《智龙迷城》《扩散性百万亚瑟王》等作品占据的市场中找到平衡点并不





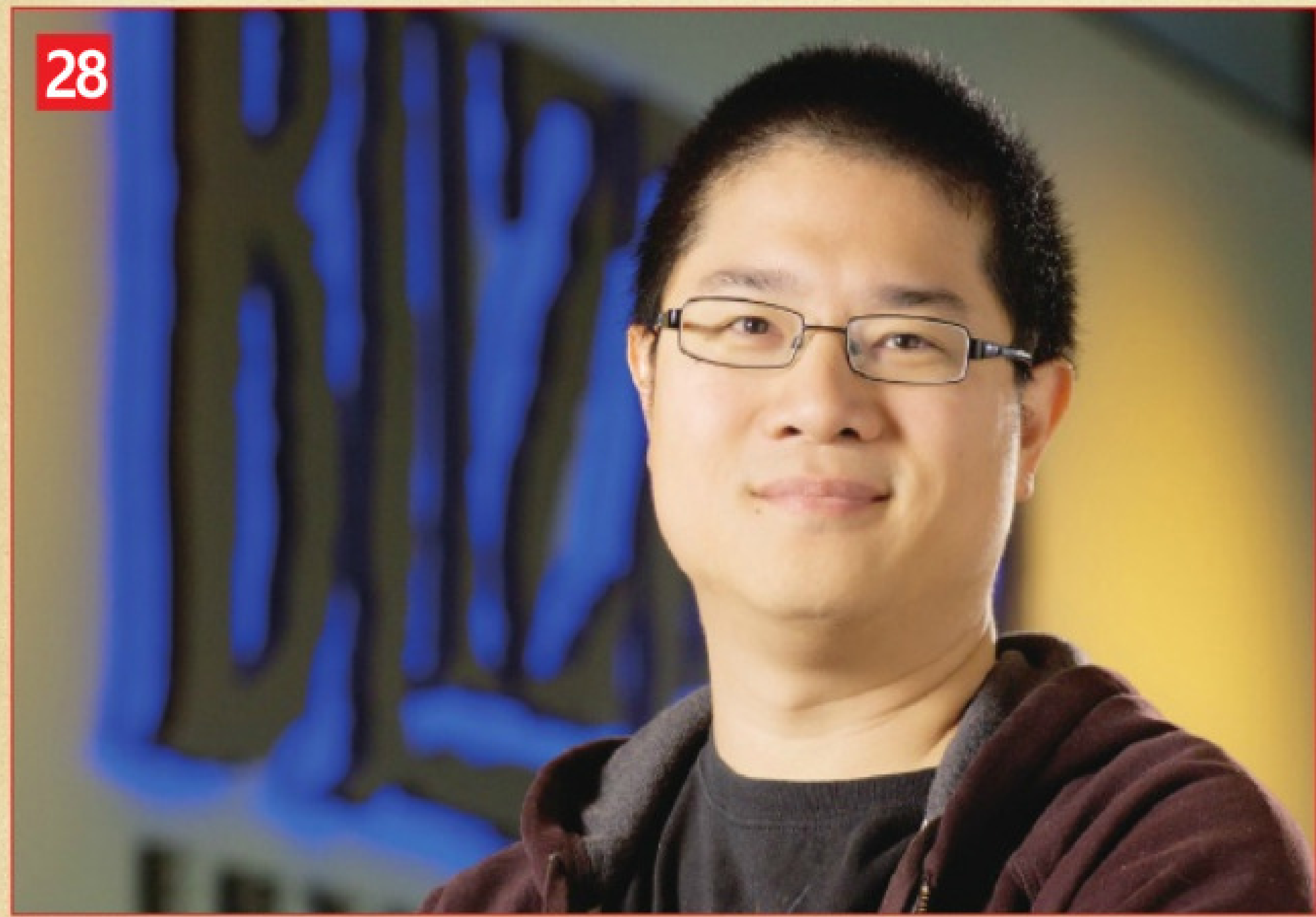




21.暴雪游戏开发团队人数的变迁
22.这支15人的小团队被形容为“短小精悍”
23. Rob Pardo在PAX East的发布会上，本刊记者就坐在镜头中的第一排右侧
24.《炉石传说》的首席设计师Eric Dodds和执行制作人Jason Chayes






25.打开卡牌包是一件激动人心的事
26.《暗黑破坏神》外包的的PS版
27.本次PAX East使用的PS3版D3的光盘
28.《炉石传说》的高级制作人Hamilton Chu，曾在Bungie担任《光环》和《光环2》的制作人
29.移动平台现在极为火爆的《智龙迷城》

是一件简单的事。

以WoWTCG规则为基础建立起一套CCG的框架，如何将这两个只差一个字母，却偏偏因为这个字母带来了本质不同的卡牌游戏种类糅合在一起，其实是个可以说很多的课题，但我并不是卡牌游戏专家，也无意就这个有些枯燥的话题再说下去。但就《炉石传说》而言，它实际上仅仅是看起来像WoWTCG，背后的一整套逻辑和精气神却已经有了自己的独特风骨，不得不让人刮目相看。全新设计的资源系统和大幅度简化的数值判定体系的确做到了“没接触过卡牌游戏5分钟也能学会”，而九大职业和目前已经在游戏中的超过300张卡牌本身就已经是一个颇具潜力的体系，提供了近乎无限的职业与牌组的搭配，可以很明显地看到，随着职业、卡牌数量和核心系统的扩充，《炉石传说》未来并不缺乏一款正统卡牌游戏所应有的深度。

作为免费游戏，付费玩家的优势始终是一个绕不开的话题，而《炉石传说》的商业模式简单直接，目前公布的销售模式仅有购买卡牌包这一种，而购买的卡牌包并不会与免费玩家通过对战获得的卡牌包有任何不同，同样是5张卡和至少一张精良以上品质、没有任何针对付费玩家的特殊道具，对付费玩家而言，购买来的卡牌只能通过更多的牌组组合在对战中提供更多的战术可能性，这是金钱能为他们提供的唯一优势，而钱是买不来建立牌组的艺术和对战中博弈的头脑的。在“Free 2 Play”（免费游戏）还是“Pay 2 Win”（花钱就是大爷）上，《炉石传说》还是很让人放心的。

而iPad版还蕴含着另一个重要的意义：暴雪第一次走入移动和手持游戏的未知领域。在PC和Mac上，暴雪是绝对意义上的业界巨人，但在移动休闲游戏这个新的世界，它没有港湾可以依靠，能保护它的只有游戏界亘古不变的信条：品质，这个巨人将自己缩小成一个大卫，挑战着一片新的疆域，而《炉石传说》就是这个大卫的弹弓与石头。

重回旧日

而对PS3版《暗黑破坏神Ⅲ》而言，它肩负的使命不是探索新疆域，而是回到过去。很多新一点的读者和玩家可能并不知道，暴雪在创立之初并不是一家PC游戏开发商，主机游戏外包开发和移植是硅与神经键和早期暴雪的主要业务。虽然此后的《暗黑破坏神》也有PS版，但那是一款外包作品，《暗黑破坏神Ⅲ》的主机版对暴雪来说，是18年后第一次回到这个自己白手起家的领域。

另一个角度来说，对仍然保持着很高的营收和利润，并且仍然在不断扩张的暴雪来说，也应该踏入次世代主机这个自己缺席已久的领域了。索尼在PS4发布会上将Bungie称为一个“缺席PS大家庭已久的优秀伙伴”，暴雪又何尝不是呢？在世代即将交接的这个时候返回这个领域，在时机上是一个很好的选择。

然而和《炉石传说》一样，暴雪在次世代主机这片疆域如今也可以被看作是一个新来者，这个新来者面对的是比PC和移动领域更残酷和严苛的对手，《暗黑破坏神Ⅲ》在这个领域面对的挑战同样艰巨。然而PAX East 2013之后《暗黑破坏神Ⅲ》PS3版来自媒体和包括我在内的试玩玩家的普遍赞誉，它是主机上目前为止手感和系统最为出色的砍杀RPG游戏之一，而开发团队在“暗黑”系列核心玩法的基础上针对主机版作出的改动值得称道，这支新的开发团队（大部分成员在PC版临近发售才开始着手主机版的开发工作）给出的答卷是优秀的。

2013年春天的波士顿，暴雪展示了这家20年历史的老牌游戏公司在接下来的数年也许是10年里所要做和能做到的一切，请把不安与质疑都抛到脑后吧。P


30
WESTIN
MARCH 22nd - 24th 2013


31


32
XBOX
NEVERWINTER


33


34
WATCH DOGS
twitch


35


36
HEARTHSTONE
HEROES OF WARCRAFT
BLIZZARD
DIABLO


37


38













30.会展中心外早早就换上了PAX的欢迎广告
31.PAX East 2013的举办地，波士顿会展中心的外景
32.从暴雪展台最高处鸟瞰展馆
33.喂，看什么看，那是机密！
34.展馆一角的全景图
35.10点钟，正在掀开盖头的工作人员
36.暴雪展台全景
37.开展前的设备准备
38.第一天一早试玩区已经满员
39.咦，莉亚也来排队？
40.屏幕里和屏幕外的你是一样的吗？
41.正在进行调试的PS3版D3
42.现场PS3旁放置的D3操作说明书
43.“泰瑞尔，请赐予我力量”
44.来到展馆的开发团队成员
45.抓到展馆里游荡的宝藏哥布林！
46.正在排队的欢乐的玩家
47.参展的所有暴雪工作人员在结束后的合影

次世代怪物来袭
《怪物猎人Online》独家图文



策划／本刊编辑部　特约执笔／青熊兽

喜欢玩儿硬件超频高配的玩家，或多或少都会鄙视一下单机上的那些个游戏性十足、但是画面实在过于史前的游戏——视觉上都没达到要求，还好意思谈游戏好不好玩？当然，过激的言论总是少数，但至少还是指出了一个问题，那就是，现今的游戏产业中，单机游戏的视觉表现力确实是评价游戏好坏的标准之一，拿很多人就算没玩儿过但至少听说过其大名的“怪物猎人”系列来说，这就是一个极其典型的反面教材：2004年第一作推出至今，始终是在“马赛克”的边缘徘徊，尽管手感巨牛，玩法巨新鲜，却总让画面党提不起一分半毛的兴趣。不过，这一切都已经改变了，高清版本的“怪物猎人”真的出现了，这就是今天我们要说的《怪物猎人Online》（以下简称MHO）。想必很多玩家已经通过各种渠道，了解到了这款游戏的细节，腾讯曾在今年4月18日正式和CAPCOM对外发表了这款作品，并且即将在6月份开始第一次测试。CryENGINE 3打造的这款MHO，一扫低清晰度画质那不思进取的形象，但更多游戏的细节，或许大家还不甚了解，今天我们将在这里独家公布一些全新的游戏特性。



如果把这个扫盲话题延展开来，那篇幅可不得了，所以在这里简单介绍一下。“怪物猎人”系列是CAPCOM在2004年推出的一款附带联网功能的单机游戏，最初平台是PS2，最初的游戏企划也非常简单，目的就是“要大家集合在一起打大怪物”。作为当时CAPCOM游戏网络化的重要一环（顺带说一下，其他几环在当时也制造了一定的话题，销量也过得去，但终究没有延续下去，比如“Auto Modellista”“生化危机OB”等等），游戏最大的魅力就是让玩家扮演一名猎人，身处原始神秘的架空世界，直面巨大的怪物。

游戏的方式极其简单，但也极其困难。说简单是因为CAPCOM在本作的制作理念发生了颠覆式的变化——动作游戏一般的概念总是“玩家要走很长的路，打倒各种杂兵，强化自身，最终打败Boss”。怪物猎人并非如此。游戏允许玩家直面巨大Boss，而无需清理各种讨厌的小怪杂兵，每一次狩猎都是一次Boss战，只要技术够好，就能战胜怪物。

怪物猎人另一个特性就在于，没有升级的概念。很多游戏都允许玩家升级、解锁更高级技能、获得更多的血量，进而更容易打败敌手。怪物猎人的玩家手里只有一把他可以信赖的武器，除了武器和装备可以变得更强以外，人物本身没有任何升级属性。这样一来就必须熟练掌握怪物的习性和武器的特性，否则就算是一身顶级装备，也会面临被怪物两巴掌拍死的局面。

游戏最早推出之时几乎可以用“极具争议”来形容。不差的首作销量，在当时来看十分怪异的玩法，加上极高的难度（所谓“怪物猎人”，还有一个说法，就是怪物“猎”人，而非人狩猎怪物，这是对这个游戏难度的最经典概括），让很多人对其抱有敬畏之心。但在之后几年里，“怪物猎人”系列先后推出了多款续作，并将触角延伸到了PSP平台，借助PSP超魄力的视觉表现（和GBA及NDS相比）以及便利的联机特性，PSP上的首作《怪物猎人P》（Monster Hunter Portable，MHP）很快成为了第一款百万级销量的作品。也正是从这一刻开始，怪物的传说，开始了。

截至2013年，“怪物猎人”系列一共推出了林林总总25部作品，销量达到了2200万（日本地区，不包含MHF），成


雌火龙

和猎人展开厮杀的雌火龙。雌火龙在MHO中会增加全新招式，变得更有威胁



了日本地区真正的动作游戏王者，也被誉为是日本游戏产业最新的"国民游戏"。

初试网游化的坎坷之路 《怪物猎人——边境》诞生

2007年，怪物猎人的首部网游化作品诞生，这就是《怪物猎人——边境》（Monster Hunter Frontier，MHF）。游戏在日本正式开测后，一度突破10万人同时在线的大关。这里可能有一些人会觉得，10万这个数字非常不值得一看，在国内同时在线超过100万的游戏也有不少。但这是在日本，在单机游戏产业极度发达、网络游戏产业相对滞后的日本达到的数字，由此可见"怪物猎人"的品牌影响力。

在日本取得成功后，在保证高速的版本更新的前提之下，MHF很快开始把矛头对准了海外市场，很快，在韩国、在中国台湾地区都有相关运营商签下了这款名声在外的游戏，并开始了本地化的运营。不过，MHF在海外的表现实在可以用坎坷来形容，各海外运营商先后停止了游戏的运营，也就是说，MHF在针对海外市场的探索上，出现了等同于失败的局面。

为什么会这样？除了当地运营商的责任外，MHF充满争议的玩法也是被人诟病和指责的对象。打个简单的比方，在单机版本的"怪物猎人"中，一般玩家做一套装备，也许只要狩猎10头左右的怪物即可，但是在MHF中，为了拉长玩家的游戏时间，避免因内容消耗过快而出现用户流失，原本只需要打10头怪物就能做出来的装备，现在变成了需要打100头甚至更多。看都看吐了，更别提玩儿了。这样重复的机械劳作，可能也只有日本的"变态"玩家才能接受。所以时至今日，MHF依然是日本地区最受欢迎的网络游戏，而在2013年4月17日，MHF的资料片"G"正式上线，就目前情况来看，活得依然非常滋润……

玩法太单一，游戏画面太史前，作为单机线的"怪物猎人"游戏来说，依然必须适应日本游戏市场上的主机性能，以PSP和3DS为主的便携主机局限了游戏的进一步发展，但是假如投入更多的人力和技术力，在PC平台重新制作一款"怪物猎人"，会是怎样的光景？

痛定思痛 《怪物猎人Online》的诞生秘闻

带着种种不确定性，一款全新的在线版"怪物猎人"投入了开发制作。在尝试了一些游戏引擎后，最终，以德国人引以为傲的次世代引擎CryENGINE 3为游戏引擎的《怪物猎人Online》终于制作完成。

这里出现一个非常有趣的悖论：花费血本制作而成的MHO，为什么不在"怪物猎人"的发源地——日本首先披露并且开始运营呢？这主要还是因为目前在日本，MHF依然维持着极其强劲的势头，无论是更新频率还是收入指标都很符合COG（CAPCOM Online Game，网游事业部）的预期，不如将其放到海外更为广阔的市场上，而当今世界范围内，拥有足够多用户盘子的国家，中国毫无疑问是首选对象，加上CAPCOM和腾讯游戏关系一直非常好（透露一个小八卦，腾

讯自主研发的《斗战神》，曾经在打击感和动作表现上，接受过CAPCOM某著名制作人的点拨），因此最后能在中国进行首次披露并开始先行测试，也就在情理之中了。

日本人做游戏，一般都会采用自家研发的引擎，极少有采用西方人技术的例子。不过在近几年，随着欧美游戏产业爆炸式的技术革新，习惯在螺蛳壳内做道场的日本游戏厂商，逐渐在技术力、表现力上落了下风，而日渐下滑的游戏产业也不足以为游戏公司带来足够优秀的技术人才，再加上外包国人力成本的提升，使部分日本游戏厂商感叹黄金时代的远去，游戏越来越难做。尽管CAPCOM在《怪物猎人3G》上运用了自家研发的MT. Frameworks引擎，解决了部分游戏表现上和技术实现上的难题，但在考虑到为次世代“怪物猎人”选择引擎时，最终还是采纳了时下最强劲的主流商业引擎之一——Crytek出品的CryENGINE 3。

进化的狩猎
CryENGINE 3的大放异彩

很多读者读到这个段落总算能够长出一口气了：万幸，这篇稿子里总算有一些PC党比较熟悉的名词了，这就是CryENGINE 3。这个引擎之所以出名，是因为其卓越的视觉表现力和对电脑硬件的杀伤力，著名的“孤岛危机”系列就以此系列引擎进行了开发制作，尽管对游戏本身的可玩性的评论是见仁见智，但是其光鲜亮丽的视觉表现，却让人惊叹：这才是次世代，这才是逼迫我去升级电脑的源动力！

言归正传，比起由Epic Games出品的Unreal引擎来，CryENGINE在光源、水面的表现处理上不仅有着得天独厚的优势，也更加适合制作大型场景的多人游戏，MHO在采用CryENGINE 3作为引擎的时候就充分考虑并评估了这一点，目前游戏内的整体视觉表现已经进化到了标准的次世代游戏级别，并有进一步的提升空间。

在MHO中，借助了时下较为主流的法线贴图来对怪物和角色进行制作，单个角色的精细程度超过了10 000个面数，而诸如像是雌火龙这样较为重要的Boss怪物，则超过了15 000个面数。据小道消息透露，这还仅仅只是一个开始，因为CryENGINE 3所能消化的远不止这些，这只是满足大部分玩家最基本需要的效果，而未来不排除会推出诸如高清素材包补丁的方式，对角色、怪物、场景进行进一步的视觉强


CryENGINE 3
密林中，猎人迎战大怪鸟，借助CE3引擎，一切都变得如此逼真


黄速龙
片手剑猎人正将一只黄速龙砍翻在地，片手本次新增招数将会是最大看点之一



手持弩炮的猎人正在和黄速龙对峙，速龙家族强势回归

化。但不管怎么说，就目前的情况来看，MHO的视觉表现已经“秒杀”了当前国内市场上、甚至是大多数海外网游的品质，同时也毫无疑问地把“怪物猎人”系列之前的问题一扫而光——谁说我们不专注画面的？现在所有批评家们都应该没话说了（关于画面表现的这一问题，广大读者除了可以上网查找、观看MHO的实际游戏画面演示之外，还可以通过这篇专稿内之前从未对外公开的、独家披露的游戏截图来看个究竟）。



武器，是猎人的生命。在“怪物猎人”系列中，所有的武器动作全部采用动作捕捉制作而成。沉重而致命的大剑、轻盈灵动的片手，每一把武器都有其独特的攻击方式，借助光、声等特效，武器击中怪物时的打击感也得到了完美呈现。在MHO里，作为游戏核心玩法的武器系统，在保证原有系列经典招数的基础之上，有了更进一步的提升，具体表现在两大方面：

基本技系统——新斩

所有的武器都将会在原有基本技基础上加入全新的动作招式，并且所有招式都将会符合“怪物猎人”系列原有的武器特性，在加入了新斩之后，所有的武器都将会被赋予全新的使用技巧。

一刀两断的极意——大剑：加入拔刀横斩，并可接续原有横斩动作，最大限度提升了武器的杂兵清除作用。在拔刀横斩之后，继续接续原有的横斩动作，会出现三连横斩的连续技效果。

全攻全守的代名词——片手：加入90度侧移跳跃斩，在攻击中可进行迅速的转向位移，让片手剑的灵动达到极致；同时，片手剑还追加了反向斩等新斩，确保在战斗过程中，通过攻击随时调整朝向方位。

猛攻的东方武器——太刀：在气刃斩的末尾阶段，加入二段气刃大回旋，如果使用成功，就可以获得进一步攻击的机会；而在太刀的气刃斩中段部分，则追加了一招水平斩，拥有不俗杀伤力的同时也可以和气刃斩其他招式进行接续。

多彩的远程火力——弩炮：追加通常弹种的蓄力射击——是的，你没有看错，所有弹种都将变得可以蓄力射击，子弹效果在发射出去之后所造成的杀伤和视觉效果也将会有所不同，譬如霰弹的蓄力射击是能够在近距离造成地面的引燃效果，对该区域的怪物目标进行持续的大范围杀伤。

新增系统——武器奥义

每一把武器都有自己独特的性能，而在MHO中，这些特性将会得到最大限度的解放，满足特定条件后，所有猎人都有机会在狩猎中使用这一全新的系统，对怪物造成巨大杀伤或是拘束，这就是全新的“武器奥义”系统。武器奥义有几大特点：

1.超高的杀伤力或是特殊效果。所有的武器奥义都将会给猎人带来巨大的收益，其中对于常规武器而言，能在短时间内对怪物造成巨大杀伤是最大的魅力。

2.很长的准备时间和攻击硬直。由于武器奥义的巨大杀伤力，其负面效果是准备时间很久，破绽很大，如果想要成功使用奥义，就需要掌握好时机，或者得到同伴的协助，对怪物进行牵制。

3.苛刻的使用条件。目前虽然尚未明朗，但可以确定的是，想要在狩猎时发动武器奥义，是需要付出一定代价的……

武器奥义分为几种类型，目前可以公开的就是高杀伤型（大剑、片手等为代表）和拘束型（弩炮），在本专题中，笔者给出将会在MHO第一次中国测试中必定出现的4种武器的奥义（所有武器的具体招式名称都为暂定，以官方实际公开为准），具体情况如下：

大剑：旋风斩

发动效果：使用大剑进行连续旋转的定点攻击，整个旋转过程分为两阶段：第一阶段为伤害略低的拍击伤害（注：拍击附带气绝效果，如怪物的气绝数值达到上限则可能会被击晕）；第二阶段则是伤害较高的斩击伤害，全程多Hit杀伤，第一段施放完毕后可以通过翻滚，取消下一阶段的攻击。整个过程附带霸体效果。

效果点评：这是所有武器中常规杀伤力最高的武器奥义，缺点是发动时全身不可移动，需要对怪物行动有极其精准的判断。

片手：冲刺连续斩

发动效果：以甩剑为起始动作，发动成功后猎人处在高速奔跑的状态中，并持续一段时间。在此时间段内输入攻击指令，则会出现超远距离的跳斩；跳斩之后将会接续一连串的连续攻击，但在任何一招攻击的时候都可以随时取消攻击动作。

效果点评：片手的武器奥义属于组合式攻击，单次伤害看似不高，但是机动性能相当高，出招中间可以随意翻滚取消，这是片手剑最大的优势，如果全部命中怪物要害，伤害将会非常可观。

太刀：居合斩

发动效果：原地蓄力数秒后，发动类似一闪的效果，对怪物造成瞬间超高伤害。在蓄力的过程中可以被打断，但在发动居合斩的瞬间为全身无敌状态。居合斩的攻击力是浮动的，根据太刀当前气刃槽的颜色来决定其最终攻击力，在太刀无气槽、白气、黄气、红气时攻击怪物同一部位所造成的伤害均不一样，如果能在红气阶段命中怪物，其伤害将会是极其恐怖的。

效果点评：太刀的武器奥义属于单段伤害，准备时间略长，准备过程非无敌状态，可能会被打断，发动的瞬间可以获得令人满意的攻击距离和判定，但发动判定出现时间较短，需要对怪物的方位有精准的把握，否则容易打空。

弩炮：悬挂拘束弹

发动效果：装填特殊的子弹，向怪物发射总计3发悬挂拘束弹，可以瞄准怪物的不同部位进行瞄准，当子弹悬挂在怪物身体上后，会有对应的视觉效果表现，并会维持很长一段时间，在子弹悬挂过程中，始终处在待引爆状态，必须要有同伴猎人，通过近战武器对其进行引爆，方可触发短时间的拘束效果，在拘束时间内可以获得和类似麻痹陷阱一样的效果，怪物将会失去行动力，任由猎人攻击。

效果点评：目前弩炮公布的奥义是纯辅助的弹种，准备时间极长，在准备过程中也是处于非无敌的状态，准备完毕后猎人不可移动，这个时候被打断或者怪物逃离瞄准区域，那么奥义将会白费。同时，由于远程弹种不可直接引爆悬挂弹，必须要有近战武器配合，因此在单人狩猎过程中并不推荐，而在团体狩猎过程中将会触发一击逆转的效果，对怪物造成巨大杀伤。

从目前的情况来看，武器奥义将会是逆转战局的存在，如何运用好，让狩猎过程更加多彩，将会是未来所有参与MHO测试玩家首要考虑的问题。



在MHO的世界里，所有大型怪物在和猎人交战过程中，将会随着猎人对怪物造成的杀伤而出现身体部位上的破坏，这其中主要包含两大部分：常规破坏以及非常规破坏（伤疤系统）。



狂暴的毒怪鸟VS大剑猎人，左边的大剑正在施放MHO独有的全新技能武器奥义

常规破坏

头部破坏： 对头部施以任意属性的攻击达到一定数值后破坏，俗称破头；

翅膀破坏： 对翅膀施以任意属性的攻击达到一定数值后破坏，俗称破翼；

腕部破坏： 对部分拥有特殊腕甲的怪物造成腕部的攻击，并达到一定数值后破坏；

耳部破坏： 对部分拥有特大耳朵的怪物造成耳部的攻击，并达到一定数值后破坏；

尾部破坏： 对可断尾的怪物进行尾部的斩切系打击，并达到一定数值后破坏，俗称断尾。

非常规破坏——Scar System

运用了最新算法的全新系统，简明扼要地说就是伤疤系统。和其他游戏中固定的破坏不同，这个系统将会根据玩家对怪物攻击的力度、方向、武器类型的不同而造成对应的疤痕。打个简单的比方：玩家A，使用片手剑对某怪物腹部造成了持续的打击甚至是致命一击，在玩家攻击的效果下，该怪物的腹部就会出现一道道对应的疤痕。也就是说，打哪伤哪，完全根据玩家出刀的情况来进行实时判定。这一系统将会直接让玩家感受到狩猎怪物的进度，往往厮杀到最后阶段，站在猎人眼前的就可能会是一只伤痕累累的怪物。由于这是根据玩家出刀情况进行实际演算的效果，最后所有的怪物都会像苹果手机当初那句著名的台词一样，每一只怪物身上的伤痕，都是独一无二的（注：苹果手机曾经因容易出现划痕而屡遭诟病，其中最著名的一句话就是“每一只苹果手机背后的划痕都是独一无二的”）。虽然这样看起来很是残忍，不过事实上狩猎就该是如此。值得一提的是，这一系统也是首次在整个“怪物猎人”系列中实装，十分值得期待（题外话，由于涉及到伤口表现，这一系统未来是否能在缺乏游戏分级体系的中国游戏产业中得以保存下来，一切都是未知数）。



在原本的“怪物猎人”系列中，场景一般都是不可互动的，顶多是极为简单的破坏，但在MHO中，更多场景的互动将会成为可能。就目前笔者获得的信息来看，主要有几种场景互动将会帮助猎人进行狩猎，抑或是反之。

首先是正向的场景互动（对玩家有利）。比方说在某个场景中，怪物喷吐火焰，造成地面大范围的引燃，倘若火焰持续燃烧，将会给在场的猎人产生巨大的持续伤害，但在此时如果触发了场景中的特殊机关，就有可能释放巨量的洪水进入场景，熄灭火焰。

另外一种特殊的方式就是会对猎人产生负面效果的互动，比方说在年久失修的甲板上，怪物不断使用震地攻击，就有可能引发甲板塌陷，改变整个狩猎区域面貌。不管是正面还是负面的，这样的场景互动都会为狩猎过程增加更多的变数，从而带来更为紧迫的临场感体验。需要说明的是，目前官方似乎还未对此有进一步的解释，可能具体的玩法还得等猎人实际进入游戏体验后自行发掘。



在传统的“怪物猎人”游戏世界里，和怪物的对抗只能靠手中的武器，但随着系列的不断发展，这样的局面逐渐被打破。

更主要的还是因为有很多玩家提出：这么巨大的怪物，不用点别的辅助手段来打，是否也有点太寒碜了？所以在之后的系列里，使用辅助火炮系统和载具进行怪物的狩猎，开始变成游戏里不可分割的一个环节。玩家在游戏中不仅可以操纵固定炮台对怪物进行射击，也可以搬运沉重的炮弹到指定的大炮处发射，还可以乘坐诸如沙上船一类的移动工具，和超巨大怪物展开厮杀，而在MHO中，目前凭借有限的信息，笔者也可以推断出经过进一步强化的载具战玩法。

为什么如此确信？首先，如果是熟悉引擎开发的人应该都知道，CryENGINE 3有自带的载具制作工具套件，得益于引擎下的这一套件，使得载具的开发变得相对容易很多。而在“怪物猎人”系列中出现的载具玩法，都是较为简单甚至是粗陋的，往往只有最简单的功能提供给猎人使用，这就为MHO的载具战提供了必要的开发前提和诱因。

从官方之前公布的一段即时演算视频中，我们可以发现在片尾有着疑似彩蛋的内容被公开：在一望无际的大海上，一条水龙正快速游动，而在它的身后则有几艘摩托艇急驰跟上，而在画面的右上角，更有让人匪夷所思的内容出现——飞空艇。至少从这些信息上来看，海上的战斗和空中的战斗将有极大可能在游戏中出现。只不过摩托艇的概念需要有更合理的解释才能为玩家所接受，毕竟这是一个没有蒸汽也没有电力的原始时代……

不管如何，至少官方透露的信息可以证实这样一个事实，那就是未来在MHO中，将会出现颠覆式的玩法，比起开着坦克和飞机的现代战争，驾驭原始的交通工具进行全方位多角度的狩猎，应该可以为玩法逐渐趋同的游戏市场提供更多有趣的可能性。

有人说，“怪物猎人”系列的主角其实从某种角度来看并非人类，而是那些性格各异、栩栩如生的怪物们。和其他游戏中出现的Boss不同的是，“怪物猎人”系列中登场的怪物，大多数都拥有极高的智慧和凶残的性情，它们并不仅





仅是玩家讨伐的对象，更多的还是猎人们永远的好敌手。那么，在MHO的世界中，又究竟会有多少让人熟悉的怪物，抑或是完全陌生的面孔出现呢？笔者就目前各个渠道公开的信息做了一些汇总。



进化的狩猎
那些熟悉而又陌生的怪物们

陆之女王——雌火龙

目前为止最为确凿的一条会在MHO中登场的飞龙种，作为玩家狩猎过程中前期会遇到的门槛式怪物，雌火龙出现的最大意义其实并不在于其有多么的难，而是象征着她的夫君未来应该也会在游戏中出场，那就是雄火龙。不过，据可靠消息，雌火龙会在MHO中更为聪敏、凶猛……

白之幻兽——麒麟

作为古生种的代表性怪物，麒麟因为其出色的怪物形象设计而大受玩家好评，尽管目前官方并没有直接表示，未来这一道骨仙风的怪物会在游戏中登场，但是眼尖的人应该都已经发现，在MHO的CG动画中，手持弓箭的女性猎人，身着的服装正是麒麟套装，那么麒麟的登场应该是没跑儿了，非常期待它在CryENGINE 3的环境下会有怎样惊异的视觉表现。

神秘的新龙——？？？

在MHO的首发CG末尾，所有人都应该注意到，在深邃的洞穴中有只造型极其古怪的怪物探起头来。目前可以肯定的是，这应该就是在MHO中才会出现的全新怪物，只不过官方对此讳莫如深，目前只能靠自己YY……这只怪物唯一可以确认的生态特性，应该就是那些看似非常美丽的蝴蝶和它形成了共生体的关系，如同雷光虫喜欢附着在雷狼龙身上一样，至于它究竟是古龙还是飞龙，目前还是一个未知数。

丛林的新霸者——河狸兽

这是一只体貌特征都和在MHP3中登场的牙兽种——青熊兽有些类似的全新怪物，从目前资料显示来看，河狸兽是亲水的怪物，并且拥有比以往牙兽种更为难缠的攻击方式，它似乎还懂得如何运用场景内散落的巨大树枝来攻击猎人。尽管看起来它应该是一只在非常前期就出现的新手怪，但依然不能小瞧它的实力。

除了笔者着重点出的以上这几只怪物，目测还会出现更多的鱼龙种和鸟龙种，就目前情况来看，大有“所有的怪物在此集结”的势头，无论如何这是一件好事，对于所有喜欢“怪物猎人”的玩家来说，怪物嫌少不嫌多，难度嫌低不嫌高，正所谓“怪物虐我千百遍，我待怪物如初恋”，想必这也是这个系列最有魅力的地方。

“怪物猎人”系列不完全进化史

2004年3月11日

怪物猎人

狩猎动作游戏《怪物猎人》在PS2上发售，“怪物猎人”系列的原点

2005年1月20日

怪物猎人G

初代的加强版MHG在PS2上发售，追加了新武器双剑、训练所、G级任务等；首次加入了怪物的亚种。2009年发行Wii版

2005年12月1日

怪物猎人携带版

MHP在PSP上发售，以MHG为基础，活用了掌机的通信技能，加入柯柯特农场、猫厨师和新武器等内容

2006年2月16日

怪物猎人2（DOS）

MH2在PS2上发售，追加了新场景、怪物、武器等，导入了全新的技能点概念。古龙种在本作中首次登场。在本作中出现的很多系统也传承到了MHF和MHP2上

2007年2月22日

怪物猎人携带版2

MHP的续作MHP2在PSP上发售，以MH2为基础，追加了怪物、武器等

2007年7月5日

怪物猎人——边境

以MH2为基础的MHF在PC上发售，追加了新场景、新怪物等。在2010年6月24日还发售了MHF的Xbox 360版

2008年3月27日

怪物猎人携带版2G

MHP2G在PSP上发售，MHP2的升级版，追加了新地图、G级任务、狩猎猫等

2009年8月1日

怪物猎人3（Tri）

MH3在Wii上发售，追加了新武器斩斧、水中场景、新怪物等众多新要素，此外还大胆加入了怪物间相互攻击、怪物的疲劳等生态表现，意欲打造成为“全新MH原点”的作品

2010年12月1日

怪物猎人携带版3

以MH3的便携版系列作品MHP3为基础，除了增加了新场景、新怪物之外，还加入了狩猎猫防具、武器攻击力强化等新要素。两周内售出258万份，是卡普空史上销售速度最快的游戏以及日本历来销售速度最快的PSP游戏

2011年12月10日

怪物猎人3G

MH3强化版MH3G在3DS上发售，重新复活了在MH3中删除的众多武器，追加了G级任务和来自MHP3的众多要素

2012年12月8日

怪物猎人3G HD.ver

MH3G高清版在Wii U上发售。除了画面高清化之外，在原版的基础上增加了网络联机的功能

2013年4月18日

怪物猎人Online

MHO正式对外公布，采用Cry-ENGINE 3制作。狩猎至此进化





插曲 中国猎人

从2004年至今，“怪物猎人”系列逐渐成了日本的国民级神作，并走向世界，但这款游戏没有固步自封，反而不断改进，赢得了更多的用户。我曾在2004年读到知名游戏网站IGN对《怪物猎人》一代的恶评：“……总而言之，单人部分的游戏流程就好像是从头到尾都在玩一个无聊的游戏，虽然你有可能完成它，但这显然不该是它本来的样子。但一旦转移到线上游戏部分，游戏中的一切都变得更加合理了起来……”编辑最后还不忘给它打了个低分。时过境迁，在2013年，《怪物猎人3 UHD》（MH3UHD）在欧美发售前夕，IGN一改它对这个系列以往的负面印象，完全不吝惜溢美之词，盛赞该作品是必买、必花时间的大作，分数也变成了8.8分。在中国的怪物猎人们，又是如何一副光景呢？

在国内，这个崇尚个人奋斗和同伴相互协助的游戏，也受到了诸多玩家的追捧，尽管它从未以正式的形式在国内发售。在2004年系列最初作发售的时候并无多少中国玩家问津，直到2006年MHP1的发售和PSP的普及，以Chinagba为首的“怪物猎人”社区开始逐渐走进大家的视野，人们需要找寻更多狩猎的攻略心得，也需要更多的交流。随后，诸如A9VG等也相继成立了狩猎社区，一直到MHP3为止，全国的狩猎氛围一度达到了顶点。“因为可以联机，可以和大家一起玩，但又没有升级的概念，玩起来很有意思，很看技术。”这么简单的理由，最后造就了“怪物猎人”在中国的火爆。由于游戏的超高难度进而产生了对同伴的需求，一个人辛苦的狩猎不如和同伴们一起打打杀杀，在这样的需求之下，中国也出现了一些玩家们联机狩猎的平台。

KAI：基于PC平台、最早是为Xbox联机而存在的第三方平台，PSP发售后不久，KAI就逐渐支持了这一全新的掌机，而《怪物猎人携带版》最初的联机平台，就是这个当时还没有中文UI的联机平台。在MHP2发售的时候，KAI作为当时普及度相对最高的联机平台，一度出现因为在线人数众多而卡爆、蓝屏等问题。

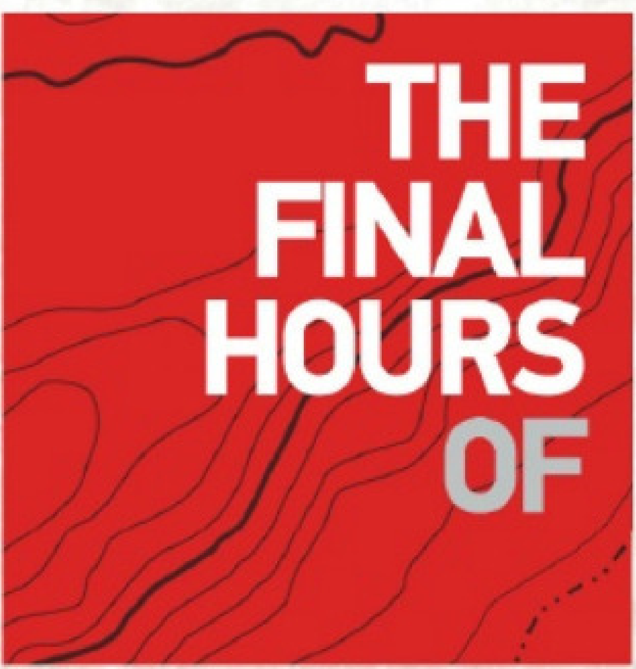
MENGZONE：这里并非要打广告，盟区的出现尽管带有极大的争议，包括价格不菲的无线网卡和上线初期颇多的联网问题，一度让人认为这并不是一个很好的联机平台，不过事实上这是中国几乎唯一的一个全中文的第三方联机平台，随着时间的推移，中国的猎人们也逐渐接纳了这个虽然烂但还能用的平台……

Adhoc Party：索尼在PS3上推出的联机平台，由于可以和日本玩家一同游戏而广受好评，不过前提条件是需要购买一台PS3，才能够享受这款免费的联机软件，门槛略高。

面联：也就是当面联机、线下聚会联机的意思。很多玩家更加喜欢坐在一起，当面一同狩猎的感觉，可以感受到同伴的大呼小叫、第一时间分享自己的喜怒哀乐，这样的感觉是无与伦比的，这也直接拉动了无数玩家走出家门、离开电脑，走到朋友中，增加更多的人际沟通。

根据一份并不十分确切的统计资料显示，中国内地目前拥有至少500万的“怪物猎人”玩家，他们中的很多人至少有着不少于50小时的游戏时间，其中大部分玩家分布在北京、上海、广州等一线城市，或是成都、杭州等省会城市，尽管这是一个之前从未在中国内地正式发售的游戏系列，但这依然无法阻挡人们对它的热爱。现在，也许这些人将会有更好的平台聚集到一起，这就是MHO，至少从此以后，合作狩猎的门槛将会被进一步降低、平台也将会进一步统一，尽管这可能会带来更多“小朋友”的入侵……P

后记：本文为作者从多方渠道了解并汇总的信息，并不保证所述内容完全符合未来的游戏内容，仅供参考。



TOMB RAIDER

原著 / 加拿大 Geoff Keighley　翻译 / 古墓丽影中文站 TC

“弥留之际”……好吧，“最后时刻”系列已经有了新发展。在美国演员和歌手Zachary Levi客串主持了视频版的《〈古墓丽影〉的最后时刻》之后，系列撰稿人Geoff Keighley亲自执笔完成了第三个“最后时刻”系列的App。

0 前言 INTRODUCTION

在《娱乐周刊》的历史上，只有一个游戏角色上过它的封面，她的名字是劳拉·克劳馥（Lara Croft）。2002年我曾协助撰写了那篇封面报道。在那个时候，人们仍然认为属于克劳馥女士的最好的时代还在后头。的确，她是一个电影界的明星，但始终是“古墓丽影”这个游戏系列令她初绽光芒而后又熠熠生辉。

现在，10年过去了，劳拉·克劳馥回来了。这个《〈古墓丽影〉的最后时刻》的App将带你深入Crystal Dynamics工作室，领略重新设计这一系列重启作的4年历程。就像你即将看到的，这个团队的冒险充满了创意并不断在修正路线。不信？那就等你看到劳拉和她的宠物猴那个部分再说吧！

我的前两个“最后时刻”中同样记录了游戏开发者的故事，那两款作品已经被证明了是对电子游戏界产生冲击的杰作。然而吸引我走进现在这款游戏的原因却有点不同——这是一个关于“重启”的故事，不仅是针对一个曾经辉煌的游戏品牌，也是针对这个曾经耀眼的游戏工作室。在游戏界，续集已是司空见惯，但在绝大多数情况下，那些对照着日程表按部就班的续作极少会做出大胆的创新。但是，《古墓丽影》的开发却经历了一场暴风骤雨般的历程，而您即将在这个App中见证这一切。

我撰写这些“最后时刻”的故事，让玩家们深入他们所喜爱的游戏的创作历程，并介绍那些勾画出娱乐业未来蓝图的优秀团队。感谢你购买这个App，希望你能够喜欢这个故事以及所有的互动内容。

真诚的

Geoff

g@gameslice.com



1 百分之一 THE ONE PERCENT

有些游戏在投产之时就注定了会大获成功，但也有一些必须穿越思维定式的洪流，以博取可能的收获。

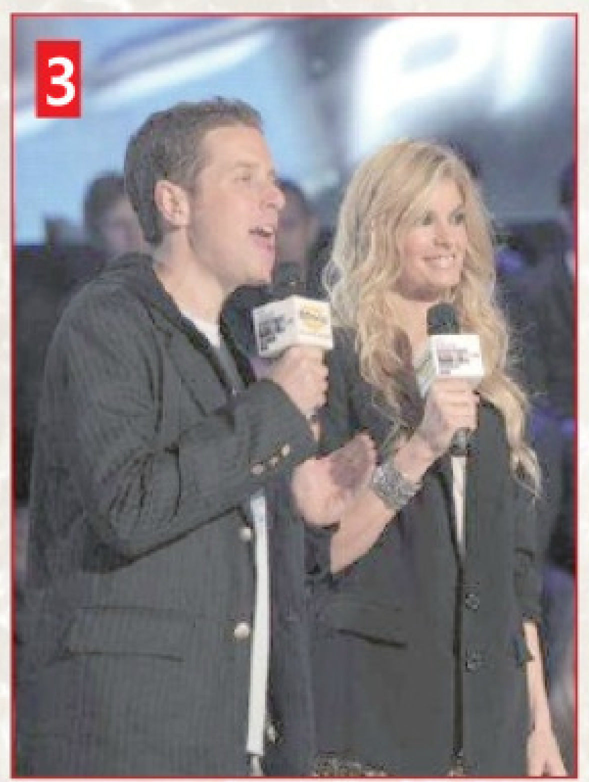
4年来，作为Crystal Dynamics的主管，Darrell Gallagher对此权衡再三。在这个位于旧金山以南、加利福尼亚州红杉市的工作室里，Gallagher与他的开发团队花费了4年的时间来完成一项许多人认为不可能完成的任务：重新设计“古墓丽影”系列以及女英雄劳拉·克劳馥，令其能对当今的游戏玩家产生吸引力。

“就我看来，在我们这个行业里，只有百分之一的情况下是做出了真正精彩的东西。”Gallagher是在2012年12月中的某一天对我说这些的，当时我们正走过公司2楼的办公室大厅，看着走廊里之前8个“古墓丽影”游戏的海报。从英格兰的大学毕业后，Gallagher最初的工作是负责插画

1.《古墓丽影》团队。左起：Brian Horton，Darrell Gallagher，Jason Botta，Kyle Peschel，Noah Hughes，Karl Stewart，Dan Neuburger
2.2002年12月号的《娱乐周刊》封面
3.本文作者Geoff Keighley（左）同时还是一名游戏节目主持人和游戏盛典的司仪
4.Crystal Dynamics是代替Core Design继续开发“古墓丽影”系列的工作室，成立于1992年，总部设在加州的红杉市，在接任这个系列之前，他们还有“凯恩的遗产”（Legacy of Kain）系列以及《Gex》等知名作品

1


2


3


4


的绘制，而在“古墓丽影”系列的上一作《古墓丽影——地下世界》之后，他承担起了工作室的领导角色。“在那部作品之后，我问自己：‘如果不能做出一款伟大的游戏，那我们为什么还要去做它？那有什么意义？’”

任何一款游戏开始制作的时候，开发者们总是渴望着能创造出一些漂亮的东西。但出于很多的原因，只有极少数工作室能够完成他们的目标。现在，在《古墓丽影》的开发仅剩12天的时间里，Gallagher对于他的团队表示谨慎乐观。他的由编码员、程序员、设计师以及绘图师所组成的军团，或许将完成对这个系列脱胎换骨的重塑，就像Christopher Nolan重启“蝙蝠侠”系列以及J. J. Abrams复兴“星际迷航”系列一样。早期获得的反馈非常积极正面，工作室为劳拉·克劳馥所创作的起源故事获得了业界无数的荣誉，包括在E3上摘取的多个奖项以及跻身许多“最受期待”作品名单。距离这位女士初登游戏舞台已经过去了15年，由Angelina Jolie所主演的系列电影也早已成为过去式，但如今，这位女士要回归了。

今天早晨，游戏代码中还有534个Bug需要修正，这是横亘在制作团队和完工的游戏之间仅存的障碍。门厅的白色书写板上写着“ABC——Always Be Closing”。这“永远做个成功者”的宣言虽然出自电影《大亨游戏》（Glengarry Glen Ross），但在这里的含义却与其原始出处不同。电影中的“成功”着眼于财富和商贸，而这里则指向了游戏代码中Bug的最后修正。“玩游戏并发现Bug——在数百万玩家之前。”这句话用大写粗体写在告示牌上，旁边就是用来追踪每一个Bug修正进程的电脑。

现在，设计师Ryan Zingler正要用一把.50口径来复枪来个创世界纪录的长距离射击，这位设计师同时还保持了在一天之内消灭Bug最多的纪录——2012年10月19日，他修正了

POLL | 调查

你最感兴趣的是新《古墓丽影》的哪个方面？

选项	比例
角色	37%
游戏性	26%
环境	9%
故事	29%

注：数据由参与调查的App用户自动生成，下同。

5.劳拉首次杀人
6.Crystal Dynamics主管Darrell Gallagher
7.Darrell与他的Crystal Dynamics团队
8.Darrell Gallagher出现在“最后时刻”系列视频里，到游戏发售前，“最后时刻”系列视频总共录制了5个章节
9.Crystal Dynamics的War Room



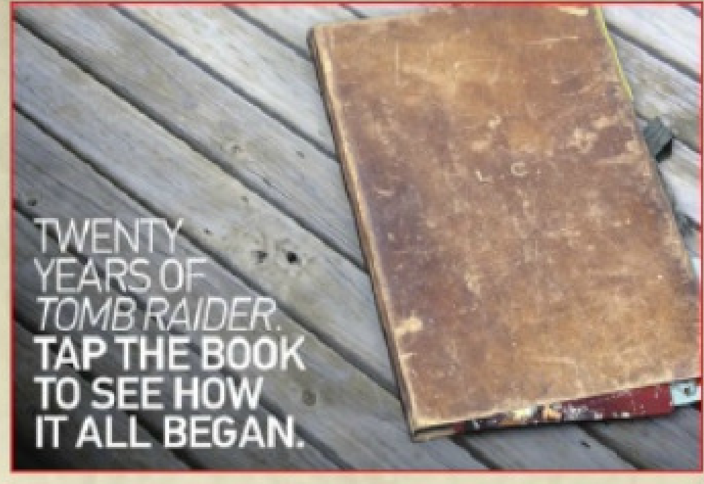


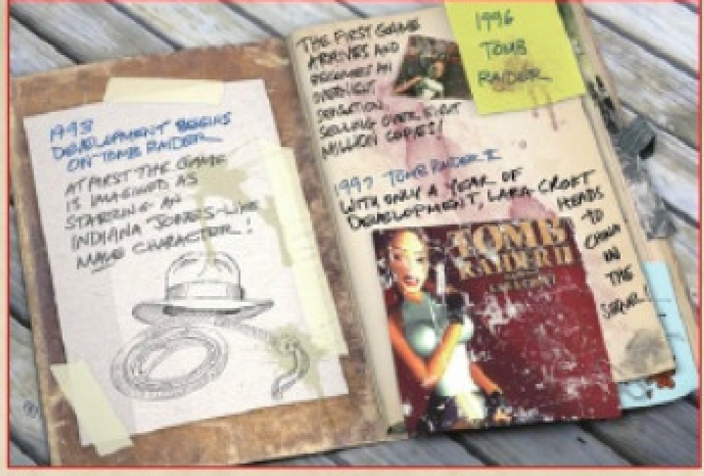






LEARN | 历史









“古墓丽影”系列二十年

1993《古墓丽影》开始开发
起初这款游戏设计了Indiana Jones式的男性主角。

1996《古墓丽影》
首款游戏上市后一夜成名，售出了800万份拷贝！

1997《古墓丽影Ⅱ》
仅仅用了一年的开发时间，劳拉就在续集里前往中国！

1998《古墓丽影Ⅲ》
在劳拉搜寻陨石碎片的旅程中，引入了现代化环境和潜入要素。

1999《古墓丽影——最后的启示》
第四年又出了一部新的“古墓丽影”游戏，这一作中开发团队Core Design试图杀死劳拉！

2000《古墓丽影——历代记》
劳拉被认为已经死去，她过去的故事则被追忆。游戏回溯了她在纽约这样的大城市以及被称为黑岛的爱尔兰小岛的冒险经历！

2001《古墓丽影》电影
Angelina Jolie扮演劳拉·克劳馥，成就了有史以来最成功的游戏改编电影！

2003《古墓丽影——黑暗天使》
Core试图在PS2上重启这个系列，为了赶在第二部电影之前上市，游戏匆忙上架。

2003《古墓丽影——生命的摇篮》
第二部电影仍然由Jolie主演，但它的表现不佳，而电影方则抱怨不给力的《黑暗天使》影响了电影票房。

2004 Crystal Dynamics接手“古墓丽影”系列
需要重新启动的“古墓丽影”从Core的手中被移交给了旧金山的Crystal Dynamics。

2006《古墓丽影——传说》
在Crystal的“古墓丽影”处女作中，劳拉来到加纳、尼泊尔以及日本，寻找亚瑟王之墓。

2007《古墓丽影——周年纪念》
Crystal为现代玩家重制了“古墓丽影”的初代。还有——是的，霸王龙回来了！

2008《古墓丽影——地下世界》
劳拉故事的小幅调整，她的复制人出现，还有抓钩这样的新的游戏特性！

2009 Crystal Dynamics大裁员
《地下世界》未能达到预期销量，Crystal Dynamics面临工作室历史上第一次大裁员。

2009《古墓丽影——升天》（Tomb Raider: Ascension）开始开发
团队重整旗鼓，以期对“古墓丽影”进行一次彻底的重新设计。

2009年7月《升天》原画泄露
聚焦于恐怖体验的原画意外泄露到了网上，玩家们得以一窥新游戏的最初面目！

2010年6月 开发三大阶段的第一步完成
整个项目被划分为三大阶段，Crystal完成了其中的预开发部分，包括游戏最初那个拾荒者的巢穴！

2010年12月《Game Informer》杂志公布《古墓丽影》
拥有超过800万读者的《Game Informer》是发布游戏公告的最佳平台。

2011年6月《古墓丽影》第一部预告片发布，并在E3上展示了第一个Demo
E3 2011上所展示的拾荒者巢穴的Demo，让公众第一次看到游戏运行时的样貌。

2011年12月 Dan Neuburger病假告休
在距离预定发售日不到一年的时间里，游戏设计师Dan Neuburger因病被迫离开这个项目。

2012年5月《古墓丽影》延期至2013年
Crystal Dynamics将《古墓丽影》的发售时间从2012年秋季延期到2013年3月。

2012年5月 劳拉配音者Camilla Luddington公布
这位英国女演员不仅为游戏中的克劳馥女士配音，还完全承担了这个角色的运动捕捉任务。

2012年6月 E3上展示了《古墓丽影》战斗场景Demo
Daniel Bisson和Darrell Gallagher在E3上大秀新的战斗系统！

2012年7月 游戏编剧Rhianna Pratchett公布
来自英国的著名游戏编剧、著名作家Terry Pratchett的女儿，被宣布为这款游戏的剧情主创！

2012年9月 游戏作曲Jason Graves公布
Graves为游戏专门设计了一个新的金属乐器！

2013年1月 多人模式公布
距离游戏发售只有3个月的日子里，多人模式被正式公布！

2013年3月《古墓丽影》终于到来
《古墓丽影》在全球范围内发售。
幸存者诞生了！

200个Bug。

环顾办公室，你或许会发现开发团队已经疲惫不堪，正拼尽全力争取在假日休息之前完成游戏。因此作出的牺牲就是工作时间的延长。游戏制作人Kyle Peschel承认，深夜工作令他的孩子不快，有些夜晚他们只允许他妻子跟他们一起上床。而QA经理Rami Khayyat，这个能做400磅卧推

的壮汉，也有好几周没机会去健身房了。24岁的环境美工师Nicole Tan，这个15岁就从大学毕业而成为新闻人物的天才，也有几个月没有回家了。开发者们并不介意这些牺牲，他们感觉到了这次的一线生机。这一次，他们或许能够做出一款那1%里的游戏。

早上11点，例行周会。在那间经常被用来展示团队最好作品的陈列室里，游戏执行制作人Ron Rosenberg直入主题。这位曾经的镇纸古玩收藏家，如今已经花了4年时间管理两个开发团队——除了美国红杉市的Crystal Dynamics，还有在加拿大蒙特利尔开发多人模式的Eidos Montreal。“现在我们只有不到两周的时间递交成品。”他在会议室对集合在此的整个团队说道，“所以我长话短说——修正所有的Bug，我们就能在圣诞之前完工。我们已经做了很多，现在完成它吧！”

Rosenberg是对的：Crystal Dynamics在过去的4年里走过了漫长的路程，克服了这场艰险旅程中的众多障碍，才走到了今天这一步。“就这个游戏来说，就像是我们在飞一架我们自己做出来的飞机。”游戏联席总监Daniel Neuburger说。从在游戏视角上进行大刀阔斧改革的最初阶段，到为游戏里的一些诸如战斗系统的特性而反复挣扎的最后时刻，“古墓丽影”系列的重启，其本身也经历了多次的重启。

“在这个项目的整个阶段，只有两件事情是贯彻始终的。”品牌经理Karl Stewart说，“第一，游戏在一个岛屿上进行。第二，它叫Tomb Raider。”没有任何东西是必须崇奉的，在抛开历史的负担开始一项全新的任务时，也不应该有必须遵循的陈规旧例。即便过去的那段历史留给了这个品牌“开启3D动作冒险游戏时代”的传奇荣耀。

《〈古墓丽影〉的最后时刻》将为你探寻过去4年中Crystal Dynamics所经历的不凡旅程，展示他们如何一举平衡传统与革新、重塑一个游戏偶像、让一个濒临死亡的系列起死回生，与此同时，也为工作室本身注入新的生命力。

2 冰雪女王 THE ICE QUEEN

大大的棕色眼球，色浓但尖细的眉毛，不厚不薄的嘴唇，当然还有那对超自然的巨乳——这构成了当年与马里奥以及索尼克并肩而立的卡通偶像劳拉·克劳馥的形象。1996年，这位女士如风暴般席卷游戏界。作为系列首作的《古墓丽影》由位于英国德比郡的Core Design开发，当年Jeremy Heath Smith和Adrian Smith兄弟从他们的母亲那里借贷了16 000英镑才建立起来这个小小的游戏工作室。这对兄弟对于《古墓丽影》的期待，是开创像id Software的《雷神之锤》那样的真实化3D游戏。他们将这部作品的背景放在了“古墓”，意味着可以避开构建室外场景——在1996年那还是无比艰难的工作。

因为设计师Toby Gard的劝说，也因为Smith兄弟对于复制一个Indiana Jones感到厌倦，原本由男性担纲的《古墓丽影》改变了主角的性别。Gard很快画出了一个女性角色——Lara Cruz。他的设计灵感来自流行歌手Neneh Cherry以及《坦克女郎》（Tank Girl）漫画的主角。考虑到Cruz这个姓对于英国玩家来说难以引起共鸣，为游戏提供开发资金的发行商Eidos建议换一个姓。这样，Lara Croft，一位富有的英国探险家，同时也是最早的女性游戏偶像之一，诞生了。

然后，《古墓丽影》横空出世，席卷全球，达到了800万的总销量。真实的3D绘图、强大的女性主角、面对复制人或者单挑霸王龙这些令人印象深刻的经典场面，都让玩家惊叹不已。《古墓丽影》不再仅仅是一款游戏，它很快就成为了大众流行文化的一部分。1996年，吉尼斯世界纪录称劳



POLL | 调查

你玩的第一个"古墓丽影"游戏是?

"古墓丽影"1~4
66%

《黑暗天使》
5%

《传说》或《地下世界》
10%

这次的是第一个
15%

拉为"最成功的人类虚拟游戏英雄"，而在1998年，Eidos为《纽约时报》提供的独家信息中披露，劳拉收到了"几十封求婚和示爱信件"。他们还谈到，劳拉或许会和一家著名的代理公司签署模特合同，成为第一位虚拟超模。在这之后不久，克劳馥女士又踏上了法国的土地，在U2乐队的全球巡回演唱会上借助舞台屏幕登场亮相。仅在1996年，系列首作的《古墓丽影》就令发行商Eidos从负债260万美元的债务人摇身一变为盈利1450万美元的大财主。

《古墓丽影》的一夜成名，间接促成了这个系列沿用了一项自毁前程的销售策略：一年一续集，每年圣诞之前，都要有一款"古墓丽影"新作登上货架。Core在《古墓丽影》的续作中并没有对游戏性做出太大的改变，起初这不是问题，但到《古墓丽影——最后的启示》时，即便是Smith兄弟也对一成不变的时间表感到了厌倦。于是，他们执行了一项令人震惊的计划：在这款系列第四作的最后，杀掉了劳拉·克劳馥。

但这没用。在《古墓丽影——最后的启示》之后，发行商Eidos安排Core再出续集。劳拉被认为已死，续集以记忆闪回的方式讲述她"生前"的故事。意识到劳拉抹杀不了，Core决定借助PlayStation 2来构建全新的"古墓丽影"游戏，并和Angelina Jolie的"古墓丽影"电影相关联。这部新作被命名为《黑暗天使》，也是第一部基于全新引擎制作的续作。但伴随电影档期而匆忙上市意味着游戏品质的牺牲。6部作品之后，"古墓丽影"系列已丧失了在业界的声誉，以及对玩家大部分的吸引力。

为了盘活这个系列，Eidos孤注一掷，将"古墓丽影"系列的开发权从Core手中转交给了旗下的另一个工作室——位于美国加利福尼亚的Crystal Dynamics。这个工作室建于上世纪90年代，起初是为3DO游戏系统制作游戏，但随着他们的角色扮演游戏"凯恩的遗产"以及以一条拟人化蜥蜴为主角的平台游戏"Gex"系列的成功，Crystal Dynamics逐渐为广大玩家所熟悉。2003年接手"古墓丽影"之后，Crystal Dynamics花费了近3年的时间才发布了他们的第一个游戏——《古墓丽影——传说》，它同时登陆了Xbox 360和PlayStation 3。

《传说》收获了大量的正面评价，并取得了商业上的成功，被认为是系列一次漂亮的回归。但Crystal很快就发现，这款作品面对着激烈的竞争，在Xbox 360和PS3平台上，存在大量的将主机机能发掘得更为透彻的优秀游戏。例如"战争机器"和"神秘海域"系列，它们引入了更理想的操作，更丰富的环境，更电影化的剧情。相比之下，"古墓丽影"略显陈旧的游戏方式显得有些过时。然而工作室的第二部"古墓丽影"是一次重制，《古墓丽影——周年纪念》并不需要多大的创新。而直到《古墓丽影——地下世界》，游戏也没能做出太大的革新，150万的销量没有达到Eidos的预定目标。"古墓丽影"曾经将Core Design拉下了马，看起来Crystal Dynamics会成为第二个牺牲品。"不去研究别人的作品是不负责任的行为。"创意总监Noah Hughes在公



司的15周年庆上回忆道。

当时还是艺术总监的Darrell Gallagher，感觉到自己会成为这个行业的牺牲品。在创意领域的职业充满了不确定性，他的父亲曾经就此警告过他，那时候他还是在英格兰港口城市布里斯托尔成长的青年。作为父母的5个孩子之一，Darrell喜欢将闲暇时间花在电子游戏上，参与了竞速游戏《毁灭大赛车》（Destruction Derby）的制作。在为Psygnosis工作室的另一个赛车游戏工作之后，Gallagher移居美国，在圣地亚哥的Rockstar Games参与一些开放世界游戏的制作。之后他进入Crystal Dynamics的艺术和创意部门。但到2008年，为“古墓丽影”而工作的吸引力严重衰减，《地下世界》上市前的几周，他已经向他的上级提出，如果游戏得到的业界评分达不到80分以上，他就要离开这里。“我迫切地期望制作一款真正‘有料’的游戏，但以那时的Crystal所做的东西，我感觉不到能够达成夙愿。”Gallagher坦率地回忆说。

《地下世界》没能达到80分的基准。但在Gallagher发出自己的个人简历之前，他就被叫到会议室，然后被问了一个很简单的问题：是否愿意领导这个工作室为“古墓丽影”系列来一次平地起高楼的彻底重建。Gallagher明白，Crystal要想获得与他的前雇主Rockstar那样的公司竞争的资本，就必须换血。他接受了这份工作，同时，如媒体报道的那样，18年来第一次，Crystal Dynamics进行了大裁员。

裁员是粗暴但必要的步骤，留下来的人被要求去思考关于“古墓丽影”彻底重来的新计划。起初并没有最后时限，只是一场头脑风暴。游戏联席总监Daniel Neuburger回忆说：“Darrell很坚决，在相信我们已经准备好去制作一款有竞争力的‘古墓丽影’之前，工作就绝对不会推进。”

“成为竞争中的失败者让我们很不舒服，还有那么多游戏扎堆发售，但它们的制作过程只是在让它们玩起来不那么让人烦躁，也是让人沮丧的事情。”创意总监Noah Hughes回忆，“但Darrell一直在对我们说：‘要么做好，要么不做。’”

Gallagher有着很多的长远构想，但却身负耗尽人气的



10.攀爬中的劳拉。重启之前最后一代“古墓丽影”里的形象设定。从那之后，Crystal Dynamics决心与这个延续十几年之久的背景说再见
11. Camilla Luddington，新的劳拉配音人选和动作捕捉演员
12-14. Toby Gard的第一批劳拉速写
15.1996年时的劳拉·克劳馥
16.1997年《古墓丽影Ⅱ》中的劳拉·克劳馥

17.创意总监 Noah Hughes
18.被泄露的《古墓丽影——升天》原画





系列和角色的包袱。最好的“古墓丽影”无疑是第一代，但距离它的发售已经超过了10年。劳拉这个角色曾经是系列的巨大吸引力，但如今的研究表明，那个身为性感偶像的旧时代的劳拉·克劳馥已经无法吸引现代的玩家。“我可不喜欢被硬塞一个芭比娃娃式的角色，”2008年在辛辛那提的一次调查中，一个玩家告诉Crystal Dynamics，“她不是一个有趣的或者说像人的角色——只是一个壳，一个冰雪女王。”换言之，克劳馥女士不可亲近的个性，以及过于夸张的特征，已经成为了障碍。

“古墓丽影”的反击必须全力以赴。这一次，成功不仅仅意味着要让游戏在商业上获得回报，还需要完全彻底地重新设计劳拉·克劳馥。

3 千头万绪 CURSED ASCENSION

一方面是拥有悠久历史的系列，另一方面却是现代的社会需求，该如何平衡传统与变革？这是2009年年初Crystal Dynamics所面临和讨论的严峻问题。在超过10年的时间里，“古墓丽影”系列已经拥有一批忠实的玩家，但团队里

Q&A | 问答

对话Camilla Luddington

Final Hours：向我们透露一些关于游戏配音的情况吧。他们一开始并没有告诉你这是一款“古墓丽影”游戏吧？

Luddington：总共有3次试配，他们告诉我的是这是一部叫做《Cryptids》的作品，饰演的角色叫做Sarah。一开始我完全不知道是“古墓丽影”。前两次只是配音，但第三次还要录制我们的动作——跑、跳等等。这和一般的配音太不一样了。

Final Hours：我听说你在第二或第三次试音的时候开始猜到这是“古墓丽影”，对此做了调整最终赢得了这个机会？

Luddington：是的，仔细研究了下剧本片段，这个角色让我想起了“她”，于是我穿上了短裤和长靴，实际上我头一次试音就这样了。

Final Hours：这已经不是配音的工作了。你还为动作捕捉忙了好几个月，当今制作一款游戏所要做的工作之多是否令你意外？

Luddington：是的，我完全不知道这是一个已经做了3年的项目。我拜访了旧金山的Crystal Dynamics，观看了将那些不同的元素构成最终成品的过程，这太令我难忘了，游戏中的种种细节真是不可思议。

Final Hours：虽然是和其他演员在一起，但你们是在一个大型的白色房间里表演，Crystal Dynamics又会在之后做大量的工作，这些是不是会影响你们入戏呢？

Luddington：从一个方面来说其实表演起来反而更容易了，因为你不用考虑摄像机的位置，这会很自由。但另一方面，你得充分发挥想象力去演出，毕竟这里什么都没有。你得像真的那样去点燃那个木箱，去靠着那个树干。当然后来就会习惯的。

Final Hours：劳拉的人生经历了天翻地覆的变化，在最初你饰演她的方式肯定和最后不同。跟我们说说关于角色演进的内容吧。

Luddington：游戏开始的时候劳拉只是一个普普通通的21岁的女孩子。她是个探险者，也很努力，但当然不是我们所熟知的那个人。她漂流到岛上之后，一切都改变了。她的求生本能被唤醒，最初她只是在搜寻最基本的生存所需，例如食物，还有能睡个好觉的温暖的地方。一旦她意识到自己正成为别人的猎物，她就被迫去突破自己情感和体力的极限。这是一个激烈而动人心弦的转变，但同时也是我们发现真实的劳拉·克劳馥的时候。她为了保护她的朋友所面对的一切，以及在这个历程中所经历的转变，让我们看到她褪去天真、告别幼稚的过程。

Final Hours：游戏中有一些劳拉的很情绪化的场景，对你来说哪一幕触动最大？

Luddington：第一次杀人那个很暴力的场景，还有劳拉拔出刺入体侧的铁钉那个时候。当时她孤身一人，承受身体的剧痛，非常害怕，但又必须以全部的体能靠自己将它拔出，然后用火烧伤口。拔铁钉当然不像杀人那样会成为情绪上的高潮，但那确实是早期游戏流程中我最喜欢的场景之一，我们就是这样见证了劳拉转变的开端，她的牙齿还在因为剧痛而打颤，但她已开始被迫改变自己。

每个人都很清楚，这个系列核心的游戏体系已经破碎，主机上的劳拉对于玩家的方向指示反应迟钝，过于简单的枪战系统在“战争机器”这类更为现代的游戏面前也显得过时。更重要的是，那个大胸脯的劳拉·克劳馥是个十足的虚拟化角色。

在那个能够俯瞰停车场的办公室里，Gallagher和工作室的核心成员花费了大量的时间开始了一项重要计划的展开：将“古墓丽影”抽丝剥茧，只留下最为核心的部分，然后再给它一件一件地添加新的外衣。新的主机游戏将会发布，但在此之前，团队的领导们想要进行一次尝试，来测试一些全新且激进的主意，借助的载体就是小型的数字下载游戏。就像Pixar在主要的电影大作之间制作小片段一样，Gallagher希望推动他的团队在一个小规模的平台上去追求高质量以及创意性的元素。如果能够成功，那将会是团队的一针强心剂。仅仅用了一年的开发时间，《劳拉·克劳馥与光之守护者》这款团队的第一个多人游戏试验品问世。2012年夏季上线的这款游戏收获了大量的好评，无论是对劳拉·克劳馥这个品牌还是对Crystal这个工作室来说，这都是一次挽回声誉的精彩亮相。

“古墓丽影”的字样从未在《光之守护者》中出现，原因当然是——这属于Crystal的下一个项目，大家所知道的“古墓丽影9”，或者说是当时只有内部人员所知的《古墓丽影——升天》（Tomb Raider: Ascension）。这个《圣经》化色彩浓厚的标题姑且不论，当时的团队领导、创意总监Tim Longo被要求对游戏进行一次彻底的修正，让它更专注于劳拉的冒险，而他们正是这么做的。

POLL | 调查

放弃恐怖主题是一个正确的选择吗?

选项	比例
当然是	58%
或许是	18%
不是	5%
难说	20%

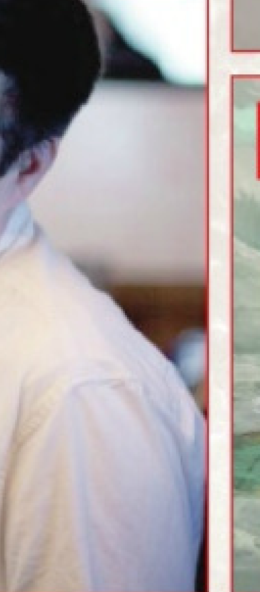
在早期的设计师会议上，团队开始思考可能为他们的新作提供借鉴的其他游戏。感情色彩浓厚的角色扮演游戏《古堡迷踪》（Ico）、恐怖生存游戏《生化危机》，还有《旺达与巨像》，都为早期设计提供了灵感。Longo的最初设计里，劳拉还有一个6岁的小女孩与她组队，女孩名叫Izumi，在日语中的意思是“泉”。她们共同在一个神秘小岛上展开冒险，而威胁她们生命的是各种鬼怪和幽灵。Izumi身形小巧，因此可以进入狭窄的空间，从而创造出一种不对称的游戏体验。慢慢的，玩家们会发现Izumi拥有的神奇力量——她能够操纵水，甚至还能与这个岛屿互动。

19. Noah Hughes与团队讨论游戏设计问题
20.激进的想法：被放弃的创意——劳拉和她的宠物猴
21. Izumi，在《升天》的最初设计中，她是劳拉的伙伴
22. Izumi利用她的力量抵挡巨大怪兽
23.在一个场景中，劳拉和Izumi骑摩托车在岛上穿梭
24-26.《古墓丽影——升天》早期设计中的一些游戏细节展示

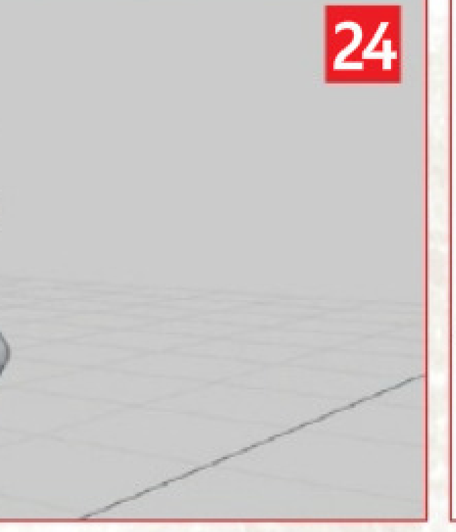














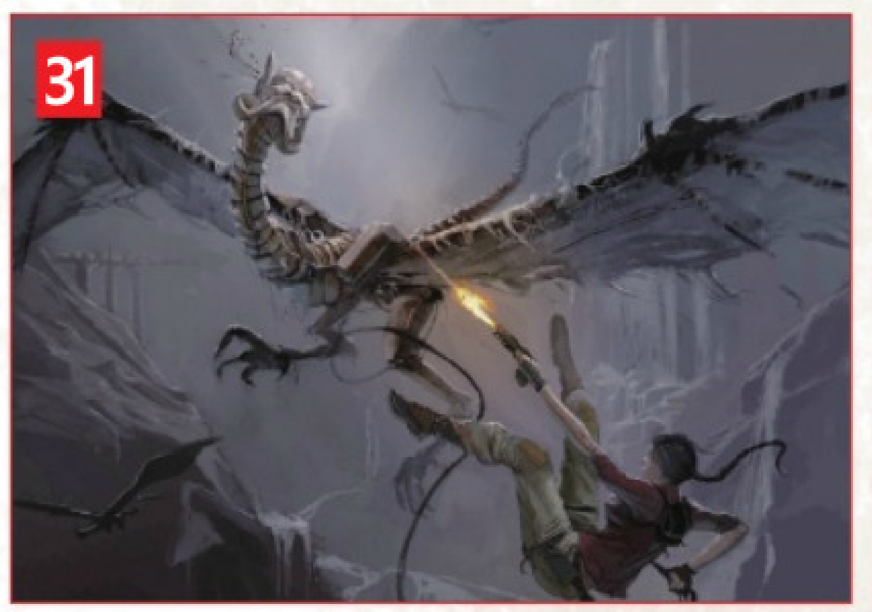




















27.游戏制作人Kyle Peschel
28.巨人的原画
29-32.《升天》最初的敌人设计
33.马上的动作设计
34-35.骑马设计的雏形

在制作了几个月的原画之后，这一理念被认为过于虚幻，不适合于一款“古墓丽影”游戏。Izumi被除去，并由一只将陪伴劳拉冒险的猴子取而代之。发现这也行不通之后，动物和孩子都被拿掉，剩下了岛上威胁性的存在：大怪物。在原画设计的第二阶段，劳拉在马上与这些怪物作战，后者拔起大树向劳拉投掷的场景类似《战神》中的画面。但随着游戏开发的深入，美工方向趋向于现实，神幻色彩浓厚的怪物们被真实化的恐怖元素取代，浓雾笼罩的小岛上不再有这些身形庞大的力士，而是新来了一批僵尸一样的东西。

Longo和他的团队对“古墓丽影”新作的主体格调进行了天翻地覆的大调整，这是让游戏更好了，还是仅仅只是不同了呢？

当时，团队里没有人知道确切的答案，即使是2008年夏季加盟的游戏制作人Kyle Peschel也不知道。Peschel来自科罗拉多州的拉萨尔，原本是一个奶牛场的农场主，他在大学里学习的是农产品贸易，但后来却成为游戏《毁灭战士Ⅱ》的技术顾问。Peschel的职责原本是在他的家族农场为360头奶牛一天挤3次奶，但业余时间里提供的技术咨询服务令他有机会参与游戏的制作，包括《虚幻2》（Unreal 2）和歌手兼电影演员Jack Black担纲的《野蛮传奇》（Brutal Legend）。

团队在意于玩家对一个恐怖主题的“古墓丽影”游戏可能会有的反应，因此在美国和英国都做了一系列在线调研，调查对象的年龄范围是18岁到34岁，团队展示了早期的概念图，以获得他们的反馈。“虽然可以看到许多迹象，表明这里还有不少居民存在，但这个岛还是很古怪地给人一种没有人烟的感觉。”在线调查的说明中如此描述着，同时还表示新的“古墓丽影”会在系列的历史上首次被划入成人级游戏。

原本机密的调查在Nielsen Group那里出了岔子，很快就有图片和信息泄露到了网络上。2009年夏天，“‘古墓丽影’重启作图片泄露”的帖子在“古墓丽影”玩家论坛上很快就堆积起了3687个回复，玩家们非常震惊，游戏看起来更像是“生化危机”或“寂静岭”，而不是“古墓丽影”。也有玩家担心，将整个游戏流程都设置在一个岛屿上从而放弃系列一直以来的Indiana Jones式的全球性探险，将会毁掉系列的特色。“古墓丽影”无所不在，从中国到51区或者法国巴黎，到处都是劳拉的身影。Peschel回忆，最终的调查显示了恐怖主题是一个过于激进的改变，团队也确定了要改变方向去做一个漂亮的游戏。

调查结果证实，Crystal最为担心的情况很可能会出现，于是Gallagher开始关注于这个项目的修正。2009年秋季，他召集了核心成员开了一整天的会，会议从一个很简单的问题开始：“在座的有谁认为以我们现在的方向，能够做出一款和《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》一样棒的游戏？”当时这款游戏刚刚由Eidos发行，获得了不可思议的赞誉。“如果你相信我们能做出一款这么好的游戏，就举手示意吧。”他说。

没有人举手。

事实上，“古墓丽影”的重启承受了太多的想法，太多的理念，团队过于渴望做出与众不同的东西，却在混沌中找不到施展拳脚的方向。更糟的是，清晰的创意方针的缺失，使得团队疲于构建新的工具以及尝试各种新的玩法，但在这样的努力下，他们仍然没能获得多少可以展示的东西。

这往往也是好游戏向坏的方向转变的时刻——梦想着做出伟大的游戏，但千头万绪的现实却给了这个梦想致命一击。“游戏的开发已经开始，无论在游戏质量上还是在发展方向上，已经没有太多的时间去消耗，”Gallagher对那个时期记忆犹新，“那样下去不行。”

4 似曾相识 YOU THINK YOU KNOW ME

Brian Horton从未真正见过Kate，但当Kate走进德国柏林Skrychlin画廊的一刹那，Horton灵光闪现。

着迷于MySpace文化的Horton，是《印第安纳·琼斯》《玩具总动员》以及《嘻哈狂潮》（Marc Ecko's Getting Up）这类游戏的绘图师，还曾经花费好几个晚上和周末来为他的“伤痕”（Scars）系列而给模特们绘制抽象派肖像画。Horton会对每个模特进行采访，通过电子邮件问他们10个问题，比如：“假如你生活中的某一部分可以重新来过，你希望是什么？为什么？”Horton将他们的答案渗入每一幅肖像，成为他们背后的故事。“一道清晰伤痕的背后当然不会是什么美好的回忆，但我将它们视为鲜活生命的证明。”他在2007年将这些话写在了MySpace上。

金发的Kate曾经在美国生活过，出生于一个严厉的清教徒家庭，现在她视柏林为家。她在最近刚剃了个前卫发型，意在和自己不想要的生活一刀两断。Horton画的名为“剪刀”（Shears）的肖像画展示了一个年轻女性手拿剪刀的形象，而她的另一只手则在抛洒一撮刚剪下的金发，暗示要走向自己的新身份。生于佛罗里达州克里尔沃特，视恐怖小说家Clive Barker和自己的妻子为生平最爱的Horton，一眼就捕捉到了Kate身上所隐藏的脆弱性，那构成了她的鲜明特征。







牢牢抓住生活中的不完美，2009年加入团队的Horton将它完美地融入《古墓丽影》中。他的第一个任务是将人性元素引入卡通偶像劳拉·克劳馥。“目标是让她显得不再那么阳春白雪，而更加接近《迷失》（Lost）里面的人物Kate Austen。”他回忆说。当Tim Longo和Noah Hughes继续在为游戏寻找新方向的同时，Horton开始从零打造新劳拉的艺术形象。

Horton坚持新劳拉的构建要以现实女性的真实肖像为基础，甚至去买了工装裤以及“她”在现实世界中可能会穿的靴子。在专业模特的专题网站Modelmayhem.com上，Horton挑选了30多个模特的脸部和身体，以寻找可能对构建角色有用的信息。团队通过电子邮件进行了投票。最终，来自加利福尼亚州亨廷顿海滩的23岁的Megan Farquhar，以其出众脸庞得到了大家的青睐。而20岁的好莱坞Universal Studios的特技演员Tara Spadaro，则以她的好身材傲视群芳。

新劳拉的新形象正紧锣密鼓地打造，但在Crystal Dynamics，还有一个非常重要的问题没有解决——游戏的整体风格。出于对进度的失望，Gallagher开始更多地直接干预团队的会议，不断地敦促原画团队的领导确定整个游戏的基调，以便游戏设计的快速展开。所有的人都知道不能再搞大怪兽和恐怖风，但没人清楚到底该往哪个方向前进。

为了寻找头绪，游戏制作人Kyle Peschel开始统计那些卖得最好的游戏系列，从“使命召唤”到“刺客信条”，这些游戏被一一罗列在书写板上，它们的共同点是带有攻击性、快步调的动作，还有紧张的战斗。Peschel看到，如果新的“古墓丽影”想要获得成功，就需要对过去十多年来系列并不擅长的枪战和动作做大手术。他认为如果核心战斗系统不给力，那么即使游戏基调和方向都确定了也无济于事。

品牌经理Karl Stewart知道，一旦团队能够找到正确的方向，他们将大有可为。这个精力充沛的爱尔兰男子走出大学校门后，就成为了受过专业训练的古典派动画设计师。他在迪斯尼工作并接受了大量的培训，包括业内大亨John Lasseter（史上第一部3D动画长片《玩具总动员》的导演——编者注）的指导。Stewart在过去的几年里为《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》设计建筑。虽然之前从来没有一款超级英雄的游戏能够获得玩家的青睐，但《蝙蝠侠》打破了这一定律。位于伦敦的原本默默无闻的游戏工作室Rocksteady，以这款不可思议的游戏迅速蹿红。Stewart认为Crystal Dynamics拥有类似的打破传统的机会，因此他在2009年年底来到了Gallagher身边，加入了“古墓丽影”的重启项目。

研究表明，即使最近这些年来的“古墓丽影”游戏没有成为销量榜的头名，但仍然比其他几乎全部的游戏品牌更具知名度。2009年Nielsen的研究表明，“古墓丽影”是继“横行霸道”“使命召唤”以及“生化危机”之后第四个最具认可度的游戏品牌。劳拉是继马里奥之后第二大知名角

36.艺术总监Brian Horton
37.Brian Horton在德国柏林的画廊
38.Brian Horton绘制的Mad Kate



















39-45.劳拉·克劳馥的形象演进
46.劳拉与她的真人模特对比图

色，超过80%的人认得她，远远领先于士官长和奎托斯。一款恰到好处的游戏能纠正所有的一切，为这个系列插上重新腾飞的翅膀。

在几个月的讨论和品牌研究后，2010年1月，设计团队排定了与Gallagher会面的日程，将他们对游戏的新想法向这位主管汇报。

大家在会议室坐下后，Gallagher又起身来到白板前。他画了一个三角形，然后重新坐回了自己的座位。

"这个三角就是我们的游戏，我希望你们在里面填一个单词，告诉我玩家们将会获得的体验。"他说，"游戏中其他任何东西都从那个单词衍生。"

Peschel起身，在三角的中心部位用红色笔写下了"战斗"的大写字母。

在Peschel写到倒数第二个字母的时候，Gallagher就直接问道："那么你是想让《使命召唤》的玩家来玩我们这个战斗系统改进版的《古墓丽影》了？这可不好办啊伙计们。"

团队辩解说，《古墓丽影》需要扣人心弦的战斗体验，新作必须告别过去那个自动瞄准系统。现在的《古墓丽影》需要的是更高阶的混战、一系列的对抗、可破坏的掩体，还有AI改进后的能够对劳拉真正构成威胁的敌人。

尽管Gallagher一直在听取团队的意见，但他并不相信他们做出的战斗系统能够与其他那些在这方面经过多年改良的游戏相匹敌。

"就好比其他人早就在快车道上开着150英里的时速，而我们还在紧急停车带上装轮子，一边还在说：'好吧，我们得上高速。'"他对团队领队说，"我是不会买它的，我就是不会买它。"

即便战斗系统需要改进是毋庸置疑的，但将它作为游戏的核心却是不可接受的，Gallagher要求团队回去，在7天之后带着新的三角过来——三角形内需要填写的是一个其他游戏没有依赖过的创意。

Longo、Peschel还有他们的团队绞尽脑汁寻找那个最终答案，Longo想到了"发现"或"探索"，那会和过去的

系列产生紧密的联系。Peschel同意“发现”是旧系列的一部分，但并不认为这足以成为新作的主题。Gallagher还记得，他在第二周也告诉了带着“发现三角”而来的团队，“发现”不是一款“古墓丽影”游戏的核心理念。

主要的理念仍然统一不起来，为此而担忧的Gallagher放下了家里的孩子，在一个周末召集起了团队，共同来为新作辨明方向。“在我们弄清楚我们想要做的是什么之前，谁也不能离开这里。”

Gallagher希望一直保持一种积极乐观的态度，但事实上他的担忧与日俱增。Square Enix成为了他们的母公司，Crystal需要与SE旗下其他的工作室分享游戏的开发进度，这给工作室带来越来越大的压力。在尚未确定清晰路线的情况下，Gallagher竭力推掉了公布项目进度的内部会议，并拖延着对工作室的访问。他为团队争取了更多时间，因为有一件事他比其他任何事都要坚持：宁可不发游戏，也不要让Crystal Dynamics之名打在一款平庸的“古墓丽影”之上。

5 幸存者诞生 A SURVIVOR IS BORN

Crystal Dynamics的命运如同悬吊在钢丝绳之上——或者更确切地说，是禁锢在Darrell Gallagher的三角形之中。此时核心的设计团队围坐在工作室一间名为“沙漠”的会议室，在这没有窗户的房间内整理思绪。他们围绕着解谜和战斗之间那些危机四伏惊险刺激的动作场景而冥思苦想，但仍然没有人知道，这么多高品质动作游戏金玉在前的情况下，如何才能做出一款与众不同的《古墓丽影》。

几周之后，团队最终确定了那个单词：生存。相比讲述一个“无懈可击的偶像”的故事，为什么不将这个起源故事设计得更加紧张，更加人性化，让人充满不安全感呢？团队将这个单词写进了三角，所有的人都认为这是个正确的选择。这一主题不但可以推动游戏流程，而且“生存”还能够与剧情紧密相连，从而展示出劳拉·克劳馥的一个与以往完全不同的故事。

但是，仍然有一些问题需要考虑——如何保证游戏仍然是有趣的？“这是个捡草莓、钻木取火、喝尿的游戏么？”在讨论这个早期概念的时候，Kyle Peschel开玩笑说。而当过护林员的Longo则极力主张游戏中应该让劳拉狩猎以获得食物，还要让她学会给敌人设置陷阱，甚至能够给自己疗伤乃至接骨。讨论中，大家越来越清楚地认识到这会是一个充满情绪感染力的故事，这让团队越来越兴奋，但这要如何与动作和战斗平衡起来？“不管怎么说我们是要做一个游戏，这得是一个好莱坞或者说《虎胆龙威》（Die Hard）版本的‘生存’。”Hughes回忆说。在以“生存”填写了三角形之后没多久，单词又被追加了一个：动作。

POLL | 调查

如何看待将“生存”作为主题的决定?

很棒的主意，让故事变得真实
74%

不错的想法，还好能行得通
22%

太过戏剧化，枪战不够

不喜欢

生存和牺牲将在游戏设计中居于核心地位，这也帮助了Stewart去复兴这个品牌，不仅是在游戏产业，还包括电影这样的娱乐领域。Stewart的长远目标，就是要像Daniel Craig饰演的新007，或者像Christopher Nolan凭借Christian Bale在经历系列最黑暗的时期后重振蝙蝠侠雄风那样，去重启“古墓丽影”系列。讲述劳拉·克劳馥黑暗恐怖的求生之旅的起源故事，是一个引人注目的全新视角，能够将人们对于这个系列的某些不好的记忆抹去。

坐在自己的办公室里，Stewart开始研究其他的生存故事。比如现实中的安第斯空难——这个故事你或许已经在电影《活着》（Alive）中了解过了——乌拉圭空军571号班机坠毁之后，幸存者不得不依靠食用死者的尸体来充饥。还有Ricky Megee的故事：这个澳大利亚人遭劫持后又被遗弃，但最终依靠3个月来食用蚂蝗、蚱蜢、青蛙和各种植物而生还。此外，Aron Ralston也拥有一段传奇经历，这位攀岩者在犹他州东南部被一块滚落的岩石困了5天之久，而这个故事也让Stewart产生最强烈的共鸣。虽然后来的游戏更多的是参考了James Franco的著名电影《127小时》（127 Hours），但Stewart最经常展示的还是和Ralston就“生存”这一概念而一同接受的Dateline NBC的采访，在采访中Ralston讲述了他截掉自己的胳膊以获得逃生机会的经历。

Ralston所经历的严酷考验给游戏的宣传语提供了灵感——“幸存者诞生”。一直以来团队就期望去讲述劳拉·克劳馥的起源故事，找到了切入点之后，又将情感色彩加入这场求生冒险。新的劳拉会更像《异形》中的Ripley，或者兰博。“在旅途中她会失去朋友，会犯下可怕的错误，也将会了解什么是真正的‘牺牲’。”Stewart在一份解释品牌


47


48


49

47.全球品牌经理Karl Stewart
48. Aron Ralston
49.早期版本中劳拉调查拾荒者的巢穴




50-51.Darrell在Crystal Dynamics的办公室
52.在一种设想里劳拉在游戏中会使用火焰喷射器
53-54.劳拉在早期Demo中使用火焰喷射器





定位的长达256页的PPT中，写下了这些字句。

几个月的工作之后，团队最终有了明确的前进方向，它也被推举为通往劳拉·克劳馥神话的新途径。但沿着这个方向前进的历程并非一帆风顺。开发最初阶段的成果被Longo彻底抛弃，他转而让设计团队为系列整体开发而工作。Gallagher从Rockstar找来了经验丰富的游戏制作人Ron Rosenberg来担任他们的执行制作人，与Peschel一起开启日复一日的开发项目——制作游戏第一个可运行的试验性Demo。这个团队已无法再承担游戏开发方向上的失误了。

3个月之后，第一个试验性Demo完工，以3个不同的片段展示了游戏中一些主要的生存概念。第一个片段叫做“绝望中的逃生”，所演示的是从地下的巢穴中备受折磨的逃生过程。劳拉被岛上的人抓住，成为了一个囚徒，但手无寸铁的她仍然获得了逃出巢穴的机会。在最初的设计文档中，这一幕所要展示的内容被归纳为5大要素：

1.物理是关键，利用物理属性解决谜题；

2.基于求生目的的谜题和逃生；

3.求生本能；

4.辅助性工具，比如劳拉捡到的火把；

5.角色表现，展示劳拉被困在神秘海岛时的绝望心情。

在2010年度，其他的场景也被逐步设计了出来，包括一段名为“危险峭壁”的动画，其中展示了如何在团队所构建的这个游戏世界中探索和穿行。在这个演示中原本还设计了《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》风格的GPS调查模式，但它后来被抛弃。还有一个叫做“桥上突击”的片段，其设计目的是尝试游戏的战斗系统。第三个场景是最困难的，劳拉使用火焰喷射器（在最终游戏中没有出现）让神秘的日本武士灰飞烟灭。这3个片段共同组成了角色成长的演示，正如文档中所说的，“从一个受惊吓的年轻女子转变为老练的幸存者。”

游戏中的一些要素已经得到了精确的定位，剧情还在编写，峭壁和桥上突击这两个演示也还没有达到团队希望实现的精细度。但巢穴部分很早就完工了。一个脆弱邋遢的劳拉·克劳馥穿着破烂衣服跌跌撞撞地在水中跋涉，沿途仅有的工具就是一个火把。这气氛不仅和以往任何一款“古墓丽影”都完全不同，而且也区别于市场上其他任何一款游戏。2010年夏天，在伦敦展示了团队的这个Demo后，游戏的质量得到了Square Enix的肯定。很多执行人简直无法相信，一个看起来已经踏上下坡路的游戏系列最终找到了稳定身形的立足点。

巢穴这个部分是如此鼓舞人心，以至于Gallagher将它用作招募新兵的工具，来试探曾经参与《荒野大镖客》《战争机器》甚至《刺客信条》的经验丰富的开发者。来自Ubisoft《刺客信条》开发组的设计师Daniel Bisson说，看到这个演示，他对于其中蕴含的可能性感到非常兴奋，更别提干劲十足的Gallagher对游戏的满腔热情。“Darrell一直在谈论这个情感色彩强烈的游戏，说要让玩家感受到角色的内心世界，对她的遭遇感同身受。”他回忆说，“在玩过巢穴这部分后，我看到了这个创意的潜力，我确实地感觉到，那会是一款与众不同的‘古墓丽影’。”

巢穴这个场景为劳拉的求生之旅完美地提供了一个起点，现在，由创意总监Noah Hughes以及刚刚完成《光之守护者》的游戏总监Daniel Neuburger所领导的团队开始了下一步的工作——将生存这个概念拓展到10到15个小时的游戏流程里。劳拉在开始的时候是一个弱小单薄、从未摸过枪支的小菜鸟，但到游戏结束的时候，她需要唤醒她的“本源”，成为动作英雄。然而，展示角色的内在，并找到体现其成长过程的游戏方式，并不是容易的事情。

2010年12月，Crystal Dynamics正式公布了“古墓丽影”新作的消息，他们采用了所能采用的最盛大的方式来宣告劳拉·克劳馥的回归——在最权威的《Game Informer》杂志上刊登游戏故事。这份拥有超过800万读者的杂志上，Brian Horton所设计的新劳拉登上了封面。而在杂志内，Crystal详细阐述了他们对系列的重启计划，以及这次重启作中，劳拉在所搭乘的坚忍号遭遇风暴沉没后，来到一个神秘小岛展开求生之旅的起源故事。所演示和说明的内容，无论是文字还是图片，主要就集中在巢穴部分，负伤而又惊恐的劳拉手持火把寻找方向的照片终于亮相了。

《Game Informer》这个2011年1月号的封面故事所引起的轰动鼓舞了工作室的士气，团队在接下来的18个月里将游戏剩余的部分制作完毕。《Game Informer》的巢穴演示聚焦于气氛紧张的求生需求，团队需要将公众对游戏的印象扩充起来——游戏中还有故事、敌人，以及战斗。巢穴是一个前奏，现在团队需要构建真正完整的游戏。



6 高昂时刻 THE EXPENSIVE MINUTES

在Crystal Dynamics办公室的一个拐角处，有个区域只标了3个字母的缩写：O.M.S.。我询问这密码的意义，执行制作人Ron Rosenberg说，它代表的是“Oh My Shit”团队。这是一个由设计师、程序员、绘图师、动画师，外加数字镜头技术人员所组成的团队，任务是为《古墓丽影》创作出可操作的“过场动画”。“看到他们的工作成果，我实在是大吃一惊，已经什么都说不出来了。”制作人Kyle Peschel回忆起某天见识了O.M.S.工作成果之后的反应。

拾荒者的巢穴展示了团队的实力，证明他们有能力创造一个具备着情绪张力的神秘环境，但是O.M.S.团队有着更高的目标：创造出紧张的动作片段来展示出故事中的高潮时刻，给玩家营造一种动作大片的氛围。那是你在游戏预告片中所看到的一些片段，比如劳拉的伞降，从瀑布跌落，或者从一座熊熊燃烧的建筑飞身跃向一架直升飞机。这些片段被称为“高昂时刻”，它们的制作是如此精细，每一个分镜都由绘图师事先在故事板上绘制出来。就像PS3平台上的《神秘海域》，团队希望创造出可操作的动作场景，给人好莱坞大片的感觉。

虽然“好莱坞动画”是设计环节中重要的部分，但团队仍然挣扎于动作场景与生存主题的平衡。“我们尝试过的场景中，有些并不适合表现角色，或者就只是让人感觉不对劲。”执行制作人Rosenberg回忆说。随着故事的推进，


55


56



57



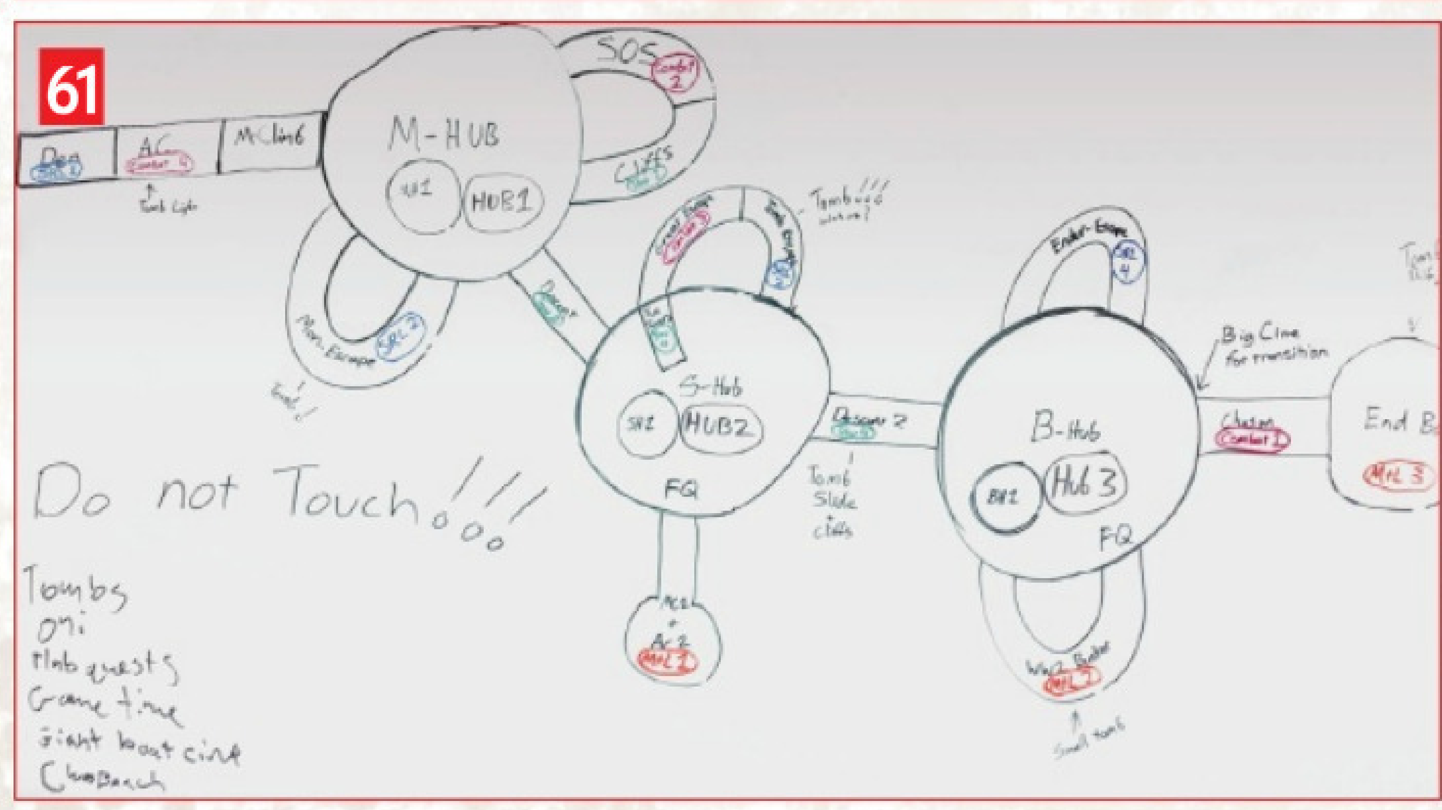
58

55.剧情的第一个高潮时刻——罗斯之死的原画
56-58.原画与实机画面：劳拉与坚忍号的朋友见面后，来到炮台扫除扑向他们的敌人

59. Dan Neuburger，游戏联席总监
60.一张Neuburger构建的“游戏块”示意图
61. Neuburger的游戏“流程地图”







劳拉变得逐渐强大，但无论如何她也只有一副100磅重的身体，女孩子们终究不是什么大力水手。“在游戏中的某个时刻，我们曾经让她跳到炮台处，盲目地扫除敌人。但我们还是觉得，那不像是我们印象中的劳拉·克劳馥，所以把这段剪掉了。”Peschel说道。

为了保持“求生”主题的核心地位并让角色的这一欲望始终展示在玩家面前，Gallagher要求团队制作一张表，来精细描述游戏中每5分钟会发生什么。他将这份列表命名为“心跳时刻”，让团队始终思考着如何让游戏每时每刻都保持着情绪上的感染力。在这组文档中，巢穴这个场景是这样描绘的：

你被倒吊着，到处都是动植物的粘液。远处传来隐约的海浪声，但不时被正遭到屠杀的人类的尖叫所打破，在洞穴内激起回声阵阵。你不知道那些人是谁，你不知道自己该做什么，唯有一件事是此刻能够做到的：左右晃动身体，靠近墙边燃烧着的蜡烛，从这个800英寸高的洞穴顶端，争取逃生的机会。

每5分钟的游戏流程大约就有6页这样的场景描述。这帮助团队了解劳拉如何从一个被冲刷到海岸上的惊魂未定的女孩成长为坚毅的求生者和勇敢的动作英雄。“我们想要一系列精彩的动作场景，但同时还要让它们成为有深度有意义的进程而整合进剧情，要实现这个目标并不容易。”Neuburger回忆说。游戏核心部分在讲述角色努力求生的经历，而同时，团队希望创造一系列枢纽区域，让玩家们可以自由漫步和探索，甚至去挑战非主线古墓。但最终玩家还是会通过一些剧情而被引回故事的主线。如何让生存与动作要素和谐共存曾是团队的热议话题，而在这里，线性故事和开放环境之间的取舍也是困扰开发者的一个头疼问题。

《古墓丽影》最终被分成3个主要部分：战斗场景、攀爬跳跃这一类穿行动作以及解谜。Neuburger的目标是确保这3大元素在游戏10到15个小时的整个流程中的充分铺设。他办公室里的一份“流程地图”被用来指导游戏的制作，玩家们在游戏流程的每一分钟将会体验到的游戏要素一目了然。

每个游戏关卡都有个被称为“拾贝”的进程，绘图师使用绰号“地平线”的游戏引擎快速地即时添加光源和建筑，以便创造出精彩的远景。由于这次的游戏全程都在一个岛屿上，而不再是一次环球探险，地图就需要拥有明显的多变性。岛上不仅有雪和雨，还有日夜的更替。绘图师和设计师开始为多样化的区域而展开工作，除了被废弃的二战基地，还有需要劳拉获得登山镐才能攀爬的冰雪峭壁等等。此外，还有坚忍号在风暴中沉没的场景——在原本的设计中，这被安排在游戏的开始处。

游戏的制作已经走入2011年6月，Gallagher和Neuburger来到洛杉矶参加E3展会。看到这个游戏后，微软对这次重启早早地产生了兴趣，将之视为对索尼“神秘海域”系列的回应作品，同意了让《古墓丽影》的第一个现场演示登上面向美国全国转播的新闻发布会。在《使命召唤——现代战争3》的Demo之后，Neuburger和Gallagher走上舞台，展示那个曾被大肆宣传的拾荒者巢穴的Demo。热情高涨的Gallagher承诺，将呈现一个“气氛紧张”且“发自内心”的求生体验。结果就是，这个游戏正式开发接近一年时完成的Demo，令观众们惊叹不已。

《古墓丽影》的巢穴Demo成为E3头条话题，并为工作室赢得了大量的荣誉，包括Game Critics的“展会最佳”。这是“古墓丽影”在过去这些年来从未收到过的褒奖，令这个系列跻身重磅大作行列，与我们耳熟能详的那些卖座游戏并肩而立：《生化震撼——无垠》《上古卷轴V——天际》——当然，还有由索尼发行、Naughty Dog开发的《神秘海域》游戏。

E3之后的那一周，团队回到旧金山庆祝。在某个时

候，Gallagher甚至已经觉得，团队实现了那个制作“百分之一”游戏的目标。但在这之后，每一个人都很快意识到，要让游戏剩余的部分都和E3那个Demo一样提供精彩的游戏体验，还有很长的路要走。“我们做出了重大的承诺，我们必须实现它。”Gallagher在E3后这样告诉他的团队。为此还有一系列艰难的决定需要做出，以确定游戏的焦点和规格，并保证它能够在2012年秋季这个预期时间上市。

7 返璞归真 A LITTLE LESS MYSTICAL

Rhianna Pratchett是英国著名作家Terry Pratchett之女。她的父亲是英国仅次于J. K. Rowling的第二大受欢迎的作家。Rhianna Pratchett总是认为，电子游戏其实可以在故事叙述方面做得更好。她最初是一名记者，之后成为作家。后来，Pratchett意识到游戏界在故事叙述方面还大有潜力可挖。尤其是像《镜之边缘》中的Faith，以及《天剑》（Heavenly Sword）中的Nariko这样的女性主角的故事。这两位女性的故事，正是由她在英国的家中编写出来的。

2010年，Pratchett接到一个电话，询问她是否有兴趣参加一个面试，以获得为下一部“古墓丽影”游戏担任编剧的机会。极度兴奋也极度渴望获得这份工作的Pratchett，为一系列的测试演示进行创作，以展示她如何能够为一个年轻稚嫩的劳拉·克劳馥谱写新的传奇。其中有一个场景是劳拉和她的导师、坚忍号船长Conrad Roth的对话。作为克劳馥家的老朋友，在劳拉的双亲于一次探险中神秘失踪后，Roth就担当起了父亲的角色。现在他告诉劳拉，她要百折不挠，成为最后的幸存者，因为她是克劳馥——那是克劳馥家族的人能够做到的事。

Pratchett的工作成果给Crystal Dynamics留下了深刻印象，她被邀请来将游戏中各个片段组合成连贯剧情。Longo和Hughes将这个21岁的劳拉·克劳馥设计为船难的幸存者，被海浪拍打到了一个神秘的岛屿上。这个龙三角海域内、位于东京以南100公里的小岛，事实上正是邪马台的遗存。但除此之外，岛上仍然存在着大量未能确定的设计。船难中有多少幸存者？在岛上劳拉还会遇到些什么人？早期的安排中总是会提到拥有萨满法力的神秘女王，但那些超自然的力量从何而来呢？所有的“古墓丽影”都涉及到超自然神力，但在当今，如何才能让这个更追求现实感的起源故事与这些神秘元素结合起来？

最初，团队将人类从邪马台岛驱逐了出去。取代他们的是被称为“鬼”（Oni）的超自然生物。劳拉将手持弓箭与它们作战，而它们又会伴随着蝙蝠群而消失。这些项目早期阶段活跃着的哥特风的敌人后来又被撤下，一群身负红色铠甲、被Ron Rosenberg称为“超自然日本武士”的敌人取而代之。但这些敌人仍然和现实泾渭分明，与巢穴部分的人类感明显脱节。“那不是讲述这个故事的可取手段。”Pratchett说。


62

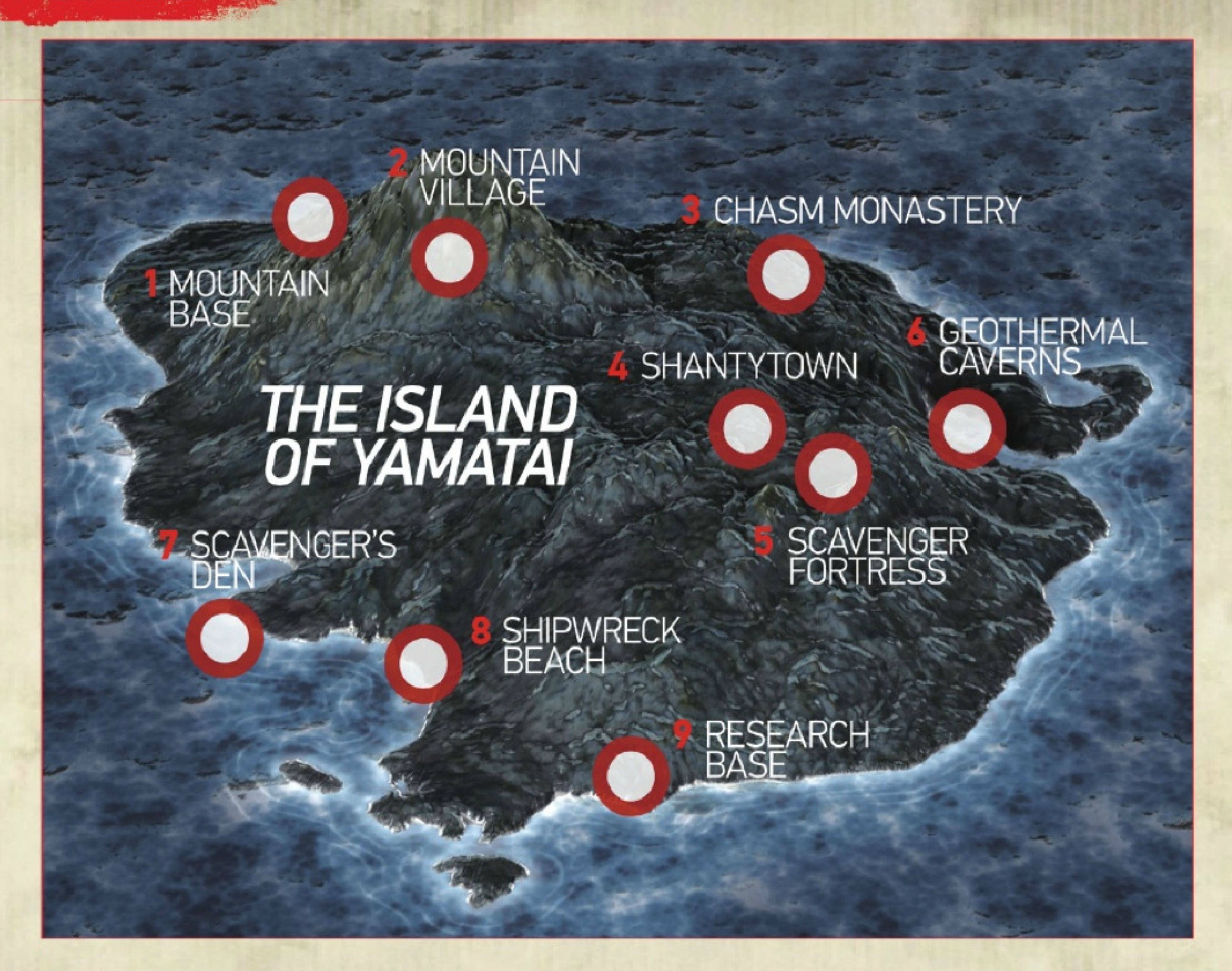

63

62.Rhianna Pratchett，首席游戏编剧
63-66.不同版本的索拉瑞战士和其他敌人


64


65


66



邪马台之岛地图

1.山中基地：二战时期日军所建的这个已经破败的基地，如今被拾荒者们占据着，他们守卫着基地中还在运行的无线电发射塔。

2.山中村落：虽然在时间长河中被淹没，但邪马台文明的遗迹仍然散落在山中村落的峭壁之间。

3.峡谷寺院：山峰顶部所矗立的古代寺院，据说由数百名日本武士的鬼魂守护着。

4.贫民窟：这个日本皇宫附近的简陋的聚居区，由拾荒者收集的上千艘搁浅在这里的轮船废料搭建。

5.拾荒者的堡垒：拾荒者重建的这座古代皇宫，曾是邪马台女王卑弥呼的御所，现在它被用作军事堡垒和用于崇拜女王的神社。

6.地热洞穴：拾荒者堡垒地下的古坟洞穴，被索拉瑞用作阴森可怕的监狱。

7.拾荒者藏身处：海边洞穴的深处，一个神秘的拾荒者以这里为家，并崇奉着古代的太阳女王。

8.船难海滩：这片广阔的海滩是1000年来无数船只和飞机的墓地，也是劳拉在海难后被冲刷到的地方。

9.研究基地：建立在海边悬崖高处的这个二战时期的研究基地，曾经被轴心国的科学家们用于研究岛上不自然的天气现象。

不再单纯将注意力集中在“鬼”身上，Pratchett、故事设计师John Stafford、创意总监Noah Hughes引入了一个新点子：一群幸存下来的人类，在岛上建立了一个名为索拉瑞（Solarii）的团体，意思是“太阳之子”。他们由一个名为Malik（后来改为Mathias）的男子统领。这名男子在设计文档中被形容为“Rutger Hauer和Christopher Walken的部落版”。他所领导的团体由一群似乎也是被困在岛上而沦为流浪汉的人类所组成。每当他们想要逃出这个岛，超自然力量就会浮现，召唤出巨大的风暴，从而阻挠他们逃离。为了给这个虚构的故事在现实的历史中获得定位，Pratchett将这个超自然力量给了卑弥呼女王，这位传说中死于公元3世纪的太阳女王，疑为日本神话中的太阳神——天照大神原型。

虽然原本劳拉被考虑为船难中唯一的幸存者，但为了故事叙述的需要，团队还是决定让坚忍号上多几个活下来的船员，使他们成为故事的一部分。劳拉的导师Roth将在邪马台岛上迎来终结，而劳拉在大学里最好的朋友Samantha Nisumura的命运也相去不远。Sam家财万贯的叔叔为坚忍号的探险提供了一部分资助，而劳拉和Sam在宿舍里摩拳擦掌地要在冒险领域大干一场。其他的坚忍号幸存者，例如苏格兰绅士Grim、厨师Jonah、计算机程序员Alex，还有电视节目主持人James Whitman，在原本的计划中都被包括在雄心勃勃的合作模式里，在劳拉故事推进过程中的一些关键点，他们将会有互动式的参与。加拿大蒙特利尔的一支团队在Daniel Bisson的监管下开始帮助团队实现在多人互动上的期望，但很快就发现，多人合作的制作任务过于艰巨。最终这些角色都只是被简单地拌入了单人模式的故事里。

事实上，Gallagher并不希望将多人合作的开发继续推进，主要原因之一，是越来越担心游戏中的另一个部分：战斗。3年的开发历程里，团队中的战斗系统设计师已经换了一大批，即使他们的工作成效显著，但战斗部分看起来仍然

不是那么的对路，这有一部分得归咎于游戏设计时只关注于劳拉所面临的一对多的混战，登山镐或者匕首这样的近身武器比起远程攻击武器更受亲睐。劳拉的攻击很像蝙蝠侠，只是比起蝙蝠侠那一系列复杂华丽动作而言，劳拉的要简单得多，而相对于她的身形而言，也显得不那么可信。

且不论是什么造成的，总之直到2011年秋季，团队仍然不满意他们的战斗系统在主机上的表现。在以前的“古墓丽影”游戏里，玩家们抱怨着劳拉不够活泼，角色的感染力也不大，还有她那套只管射击就行的枪战系统。“对于太阳、光线、情绪表达等，团队里都讨论了很多很多。”游戏联席总监Daniel Bisson回忆说，“但在任何游戏里，只有3个C是真正重要的：镜头（Camera）、操纵（Control）、角色（Character）。”

曾经为“刺客信条”系列而工作的Bisson，原本的任务集中在多人模式，现在Gallagher要求他转移注意力，去为游戏中的战斗系统来一次彻底的重新设计。Bisson在游戏开发中的习惯是首先进行分析，他发现“古墓丽影”陷入了“水平”向陷阱，而不是在执行他所称的“纵深”设计。在“水平”向的游戏设计中，各个不同的区域都涵盖了各自独立的不同的游戏方式，但在“纵深”向的设计中，“各个理念是相互堆垒起来的”。Bisson说，以弓箭为例，它们不仅是武器，还应该在绳子或火药的帮助下成为在岛上不同环境里穿梭的工具。由纵深设计汇聚起来的流程里，玩家不会因为手忙脚乱的按键或者系统的频繁切换而陷入混乱——所有的东西都是被环环相扣地整合在一起的。

随着在战斗系统开发上的深入，Bisson认识到还有大量的工作要做。包括首席设计师Jason Botta在内的O.M.S.团队正在为他们的成果进一步加工，为在关卡间史诗般地穿行和这些动画的视觉效果而精益求精地工作。但在战斗系统以及玩家和周围环境或敌人的互动方式正式敲定之前，包括O.M.S.团队在内的所有工作都无法收尾。

距离预期的上市时间只剩下了一年，但《古墓丽影》却开始呈现出各部分四分五裂的迹象。压力逐步显现，也带来了现实的后果。在2011年年末，游戏联席总监Dan Neuburger的医生告诉他，以目前的身体状况，他必须离开这个团队静心休养。对于Neuburger来说，这是个无比苦涩的时刻。他需要离开Crystal Dynamics两年的时间，还不知道什么时候，甚至于能否再回到《古墓丽影》的开发中。工作室以健康为优先支持他的决定，但Neuburger始终觉得，自己在团队最需要他的时候却无能为力地离开了他们。

POLL | 调查

对你而言，一款“古墓”游戏最重要的是什么？

单人游戏 92%

多人模式

合作模式 2

都喜欢 5%







67.首席关卡设计师Jason Botta

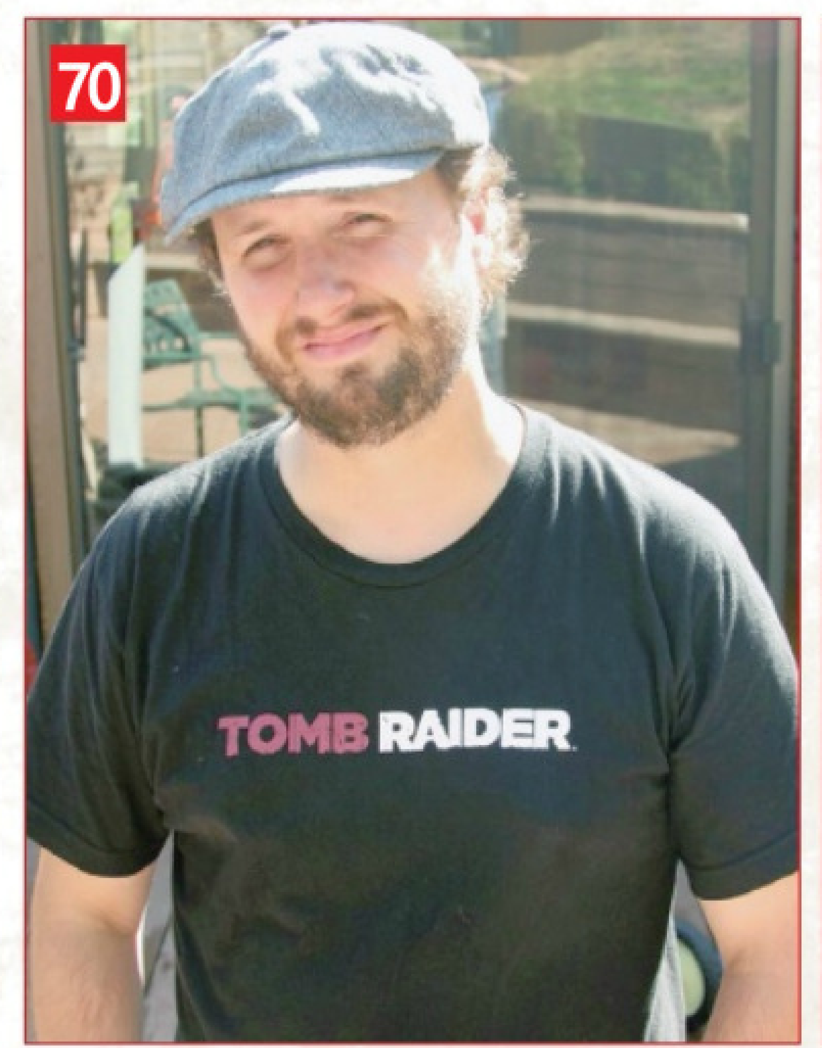
68-69.从未公开的初始版本中出现的敌人——“鬼”，仍旧走的是惊悚路线

8 破损的时间表 A BROKEN WATCH

预估、命中、跑！2012年年初，在几个月的工作后，Crystal Dynamics的团队决定将这3个词作为战斗系统的框架，当劳拉在岛上遭遇小规模武装冲突时，它们就会随着战斗系统的运行而被贯彻。几个月来，关于战斗系统仅有一件事是确定的：岛上的敌人索拉瑞（或者你所知道的“拾荒者”）随机地袭击劳拉。但现在，有这3个单词的引导，Daniel Bisson和他的团队为玩家即将面临的对战建立起了分镜。“在《刺客信条》中我们有一套完全不同的方针，那是：靠近、暗杀、撤退。”他回忆说。在《古墓丽影》中，游戏允许玩家听到敌人的闲聊，可以在一脚踏入战场前预先评估一下形势。

将游戏的战斗缩减为3个词似乎过于简单，然而一旦确定了核心部分，团队就能将其他元素一层层地添加上去，以强化游戏体验。团队为流程中的跳跃与穿行部分加入了垂直行动的动作，而在物理属性为基础的游戏过程里，也为劳拉与环境中各物体的互动添加了多种元素。玩家可以使用绳索拉下敌人所在的平台，或者就像Gallagher最喜欢的那样，射击燃料桶把它旁边的敌人炸飞。团队还表示，他们设计的系统叫做“软性掩体系统”，让劳拉在水泥墙或木结构建筑边蹲下以躲避敌人火力的同时，还能在环境里四处穿行。这一理念衍生出“智慧劳拉”的概念，让她不必总是用枪弹上的正面冲撞去解决问题。

与敌人碰面时的规则已经建立，但还有一个领域的工作需要完成，那就是劳拉的小军火库。在开发过程中，团队尝试了大量不同类型的武器和升级技术，包括劳拉那标志性的弓箭。但直到2012年春，大部分的武器使用起来仍然是一个路子。Bisson和他的战斗系统团队，包括首席动画师Brandon Fernandez在内，将武器的设计拆分开来，每一把枪都以一种动物命名，以确保它们都有不同的“个性”。霰弹枪成为了“狼”，威力巨大的“狼”帮助劳拉在混战时终结敌人。手枪是“鹰”，虽然威力不大，但出击准确而又讲









70.游戏联席总监Daniel Bisson对《古墓丽影》做了深入的分析
71-73.被砍掉的坚忍号流程的原画

究策略。

到春季的季末，战斗系统看起来已经像是一个成品游戏中的样子了，也足以与精彩的电影式动画完美融合。现在，团队围坐在一起，开始将所有这些“Alpha”版本的元素拼接在一起。这是这款游戏第一次能够从头到尾玩完全部的流程。但有一些部分没有保留下来，而永远停留在了测试阶段的游戏里。其中就包括了坚忍号沉没的场景。起初的打算是将它放到游戏开始时，后来又移到了游戏中段的回忆里，但2012年初还是被整个砍掉了。

团队已经准备好了在E3 2012上秀一把他们的战斗系统，然而游戏中仍然还有需要展开的工作。北卡罗来纳州的作曲家Jason Graves开始精炼他的长达3个半小时的游戏配乐，而这些的基础就是他在2011年谱写的一组总长9分钟的主题音乐。Graves此前最知名的作品是恐怖主题的《死亡空间》（Dead Space），他希望将《古墓丽影》的音乐推向新的、更具情绪感染力的方向。除了钢琴弹奏的劳拉的主题曲，Graves还与一位当地的雕刻家Matt McConnell一起，制作了一件金属“乐器”。这件敲打乐器的制作总共花费了14个月的时间，而结果则是让岛屿和它的居民都拥有了独一无二的声音。Graves将他谱写的音乐主题曲分为4大分支：劳拉、她的导师Roth、索拉瑞的领袖Mathias以及岛屿本身。

E3 2012到来了，Crystal Dynamics团队的信心也随着游戏潜力的明朗化而进一步增长。在微软的发布会上，Bisson和Gallagher头一次公开展示了游戏的战斗场景。在其中劳拉匆忙跑过临时掩体，然后搭弓射箭将敌人一箭爆头。这段6分钟的Demo让玩家们看到了他们所期待的全部——真实化的战斗、紧张刺激的动作，还有一系列扣人心弦的动画。包括劳拉被激流冲刷下瀑布，以及之后迫不得已的伞降。O.M.S.团队显然干得很漂亮。

《古墓丽影》所有的部分都真正地融合到了一起，但比预料的花费了更长的时间。E3后不久，Gallagher就宣布，团队需要3到4个月的额外时间来完成游戏，发售日被推迟到了2013年的3月。粉丝们看起来并不介意：劳拉·克劳馥领衔的又一款经典游戏大家已经等待了十多年，相比之下，几个月又算得了什么呢？

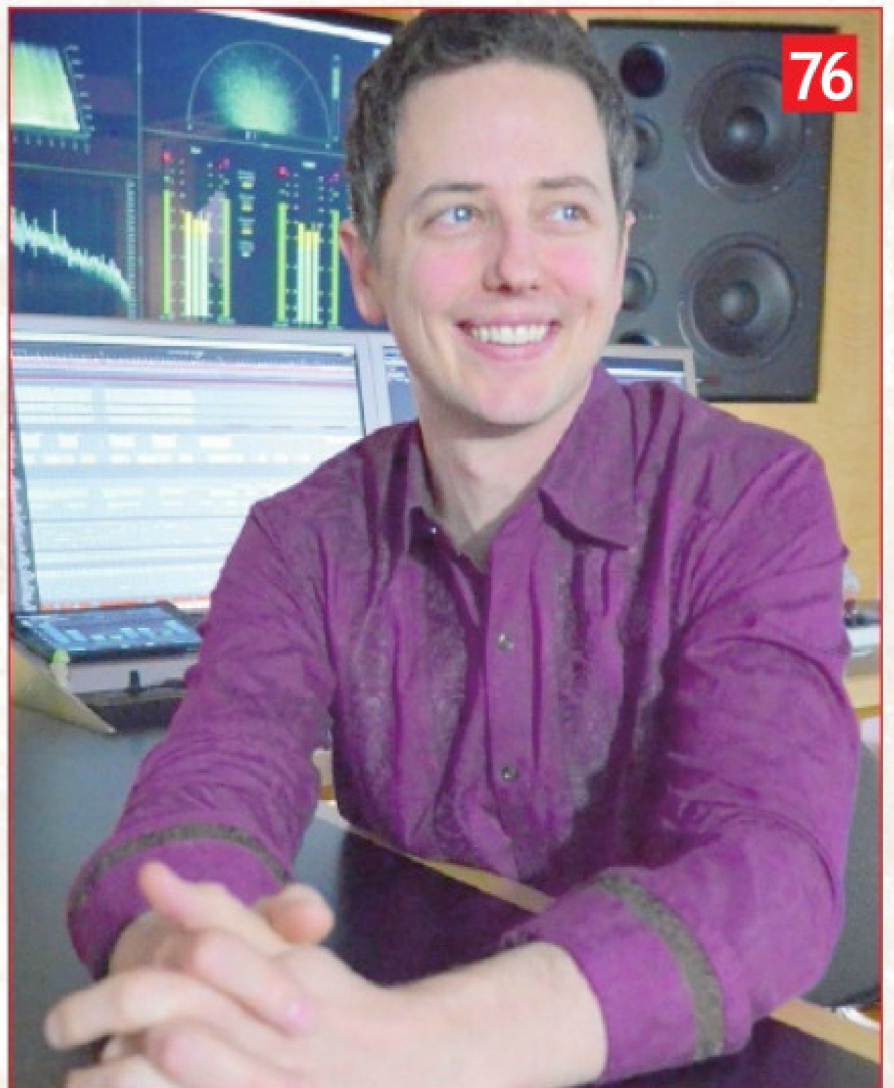
9 首开杀戒 THE FIRST KILL

劳拉·克劳馥这个21岁的船难幸存者，该如何才能转变为足以配得上“古墓丽影”头衔的英雄人物？在Crystal Dynamics的会议室里，劳拉的角色转变长期以来一直是个热门议题。如果在游戏早期就让她得到很多技能，显然不现实，但另一方面，玩家们又不会乐意在游戏大部分的时间里四处打猎觅食和寻找庇护所。劳拉的角色演进过程究竟该如何在这个三幕剧里找到平衡点？

起初团队的注意力集中在了007式的动作场景里，打算以坚忍号沉没为开端，让《古墓丽影》有一个好莱坞大片式

74-75.被砍掉的坚忍号流程的实机画面，他们最后只保留了劳拉回到舱室的经典一幕
76.作曲家Jason Graves
77.Graves自制的《古墓丽影》独家乐器，如果你在这个App里，还可以实际演奏它
78.原画：着火的坚忍号
79.原画：从贫民窟遥望日本皇宫











的气派开场。但随着拾荒者巢穴的进一步完善，Hughes、Neuburger，以及整个团队都倾向于将巢穴作为游戏的开场。这会是一个出人意料的“古墓丽影”的开始，劳拉被倒吊，从洞顶悬挂下来，必须想办法逃生。但逃出来以后呢？团队当然不想让她一脱离洞穴就立刻切换到全能英雄模式。

于是，劳拉需要在第一个小时里用弓箭狩猎，并首次探索邪马台岛的状况。无论如何，她只是个21岁的女孩，还是一场船难的受害者，而不是冷血的杀戮机器。但是，从某个角度来说，杀鹿这一幕仍然会引导劳拉走向后来那些紧张刺激的动作场景。劳拉将会意识到，能让自己幸存下来的唯一方式，就是剥夺其他的生命。

这个被称为“首开杀戒”的场景在2012年里被反复讨论。游戏中确实需要一个感情色彩浓厚的部分来展现角色的转变，而不是让劳拉偶遇敌兵然后就立刻变身为超级战士。“我们的目标一直就是要让劳拉的首开杀戒尽可能让人不舒服，在她的故事里这是个低谷，也是个严峻考验。”

在后来的设计里，第十幕名为“第一滴血”，劳拉被岛上的人抓住成了囚徒，在生命受到威胁的情况下，她别无选择，只能尝试突破情感极限，一枪爆头杀掉那个捕猎者。在2012年的E3期间，这段内容被放入了对媒体开放的内部演示上。劳拉被抓住，被威胁，最后当男子手抚劳拉的身体并试图亲吻她的时候，她将对方击倒。

虽然场景本身已经对玩家表达清楚了它的含义，但执行制作人Ron Rosenberg在E3上接受游戏博客网站Kotaku的采访时，还是添加了自己的说明。Rosenberg告诉记者，在游戏里玩家将会产生“保护劳拉”的想法，并说在劳拉第一次杀人的场景中那个索拉瑞的人正“试图强奸她”。即使这一幕的性攻击暗示并没有走得比展示出来的内容更远，Rosenberg的口不择言还是掀起了轩然大波。“劳拉要被强奸了”被媒体大张旗鼓地宣扬，世界各地的博客主、评论员和玩家们不明白Crystal Dynamics为什么要把性攻击这么过头的东西加入到游戏里。

80

28 OF 30









80-84.《古墓丽影》原画选登

Rosenberg意识到自己没有选择好合适的词汇来描述这个场景，“我没有组织好语言去正确地表达，我只能忍受这一切。”有一天晚上，他坐在办公室回忆过去一年里所发生的事。新闻曝出后的那几天里，Rosenberg为自己不严肃的语言付出了代价。“人们的议论就像是直接刺进我的心脏一样。”他说。

Gallagher澄清：“任何方式的性攻击都不是游戏中要表达的内容”，而此时，围绕第一次杀人这个场景的争论，已经拓展到了游戏这样的娱乐产业中的禁忌上了。“游戏产业该如何把握好尺度，这是很有意义的讨论。”Pratchett说。当时她的身份还没有被公布，因此无法对此公开发表任何评论。整个夏天的每个晚上，Rosenberg都在回忆那次采访。“深入自己的内心，然后扪心自问，为什么要在游戏和这个行业上付出这么多。”Rosenberg在过去4年里都没有好好陪伴过妻子和孩子。

Rosenberg需要一些事情转移他在口水战上的注意力，而他很容易就找到了。2012年夏天标志着团队接近了原定的最终发售期。到目前为止游戏核心系统的绝大部分都已完成，团队正专注于对故事和一些游戏场景的精加工。但最终Boss战难以完成，而且关于结局的基调也还没有定论。这些年来团队讨论过大量的备选项，包括劳拉在最后一幕剃掉她的标志性长发以显示她已经脱胎换骨的震撼性结尾。即使在2012年夏季，也还有一个苦乐参半的结局正被热烈讨论，但最终团队还是决定采用一个更加积极的结尾。

到了秋季，团队的信心已不仅建立在劳拉的故事上，还在于游戏中的战斗、穿行以及动作。此外还有个好消息：Daniel Neuburger的医生们允许他在11月回到Crystal Dynamics，见证游戏开发的最后阶段。在缺席了将近一年之后又回到了这里，Neuburger玩了最近版本的游戏，对于游戏在这期间取得的巨大进展感到难以置信。

POLL | 调查

您如何看待关于“首开杀戒”的争议？

媒体夸大其词

59%

很有价值的辩论

23%

游戏做得过头了

3

我不在乎

15%



2013年1月的下午，红杉市刮起了大风，但在Crystal Dynamics工作室，却是异常的平静。Ron Rosenberg来回走动，检查编程团队的工作，首席编码师Scott Krotz也是这个团队的一员。《古墓丽影》只剩下最后的数十个Bug需要修正，但需要在这几天内完成，然后将游戏送到索尼和微软处获取批准。

Darrell Gallagher比平时更加放松，仔细审查接近最终版本的游戏后，他告诉老朋友：“在玩游戏的时候，你会感



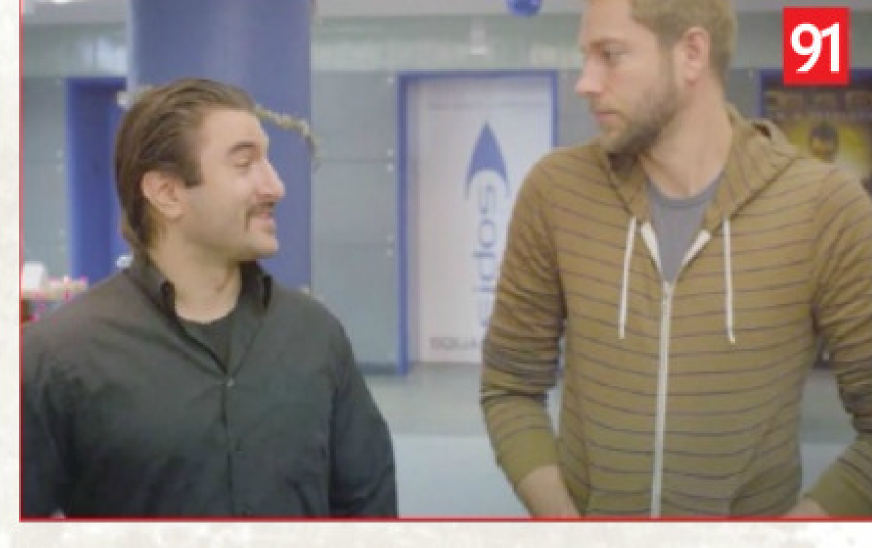












85.首开杀戒的桥段有些奇怪的争议……
86.劳拉被拾荒者抓住
87.游戏执行制作人Ron Rosenberg
88-90.从幸存者到英雄
91. Zachary Levi（右）作为“最后时刻”视频的主持人正在与多人模式的制作团队交谈

觉到，游戏中一半是游戏引擎在推动，一半是角色情绪在推动着你前进。”他说，“我玩这个游戏的时候，我觉得我们确实把感情传达出来了。在所有的动作场景之间，我们一直在讲述这个故事。”如果像一些电影摄制者所说，电影故事的魔力在于一个角色能够在两个小时内脱胎换骨，那么游戏在这方面潜力更大，玩家们能够在15个小时的流程里更为深入地了解角色的内在。

《古墓丽影》会让系列打个漂亮的翻身仗吗？游戏的预购量并不低，媒体的评价也很积极，但直到第一批正式评测出炉之前，Gallagher都很紧张。尽管如此，他向开发团队表达了最高的敬意，他们最终制作出的成品有望成为目前最好的“古墓丽影”。“现代玩家的期望值都很高，而我们其实无法满足所有人的要求。”执行制作人Ron Rosenberg说。

在接下来的几周里，团队的注意力已不再是游戏的完成，而是将它推销出去。Karl Stewart暂时移居洛杉矶，进行最后几个月的市场营销工作，而Daniel Bisson和Brian Horton这些开发者开始了全球之旅，在世界各地接受媒体的采访并进行游戏推广。

推销工作结束后，团队有了几个月的放松时间。在过去的一年里，他们每天工作18个小时，现在终于可以阖家团圆，或者重新捡起自己的业余爱好了。设计师Andrew Holifield又能开着他的Mazda Miata去玩赛车，制作人Eric Tam则回到了中国龙舟竞赛里（几年前他所在的龙舟队还是西部的第二名），还有设计师Dave Mendelsohn将有闲暇来设计和制作狩猎弓了。

当然了，Crystal Dynamics还得回到他们的工作中。作为游戏附加内容的DLC已有计划，《古墓丽影》开发团队也开始讨论下一步该怎么做。“接手这个工作室的时候，我的目标就是确定‘古墓丽影’的方向，然后创造出全新的系列。”Gallagher说，“直到今天也是如此。”

《古墓丽影》或许会被认为是一个关于求生的故事，但事实上，这也是关于逃生和重生的故事。邪马台岛的幸存者在绝望中渴望着从数个世纪以来太阳女王的统治下摆脱出来获得自由，而这也与Crystal Dynamics团队的境遇相仿——他们热切渴求从系列的光辉历史中走出，去开创新的时代。为此，他们踏上了长达4年的艰难旅途，他们成功的机会并不比幸存者们从严酷考验中存活下来的几率高。这一路面临着太多的挑战和可能误入的歧途。但最终，Crystal Dynamics完成了他们的《古墓丽影》，一款既能够看到过去，也足以眺望未来的《古墓丽影》。劳拉·克劳馥回来了，Crystal Dynamics也一样。

POLL | 调查

你如何评价这款《古墓丽影》在系列中的地位?

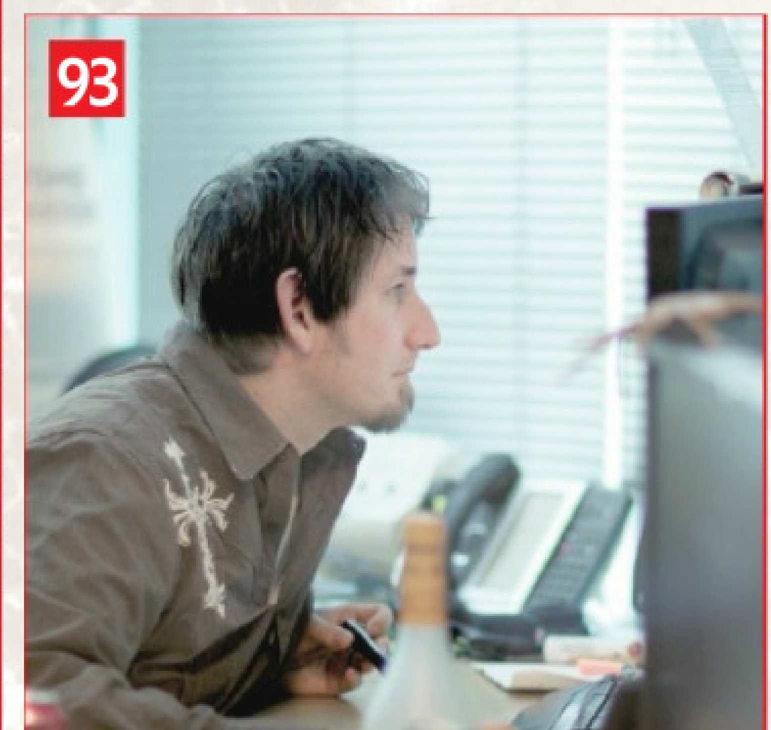
近来我最喜欢的游戏之一
53%

目前为止最好的“古墓丽影”
37%

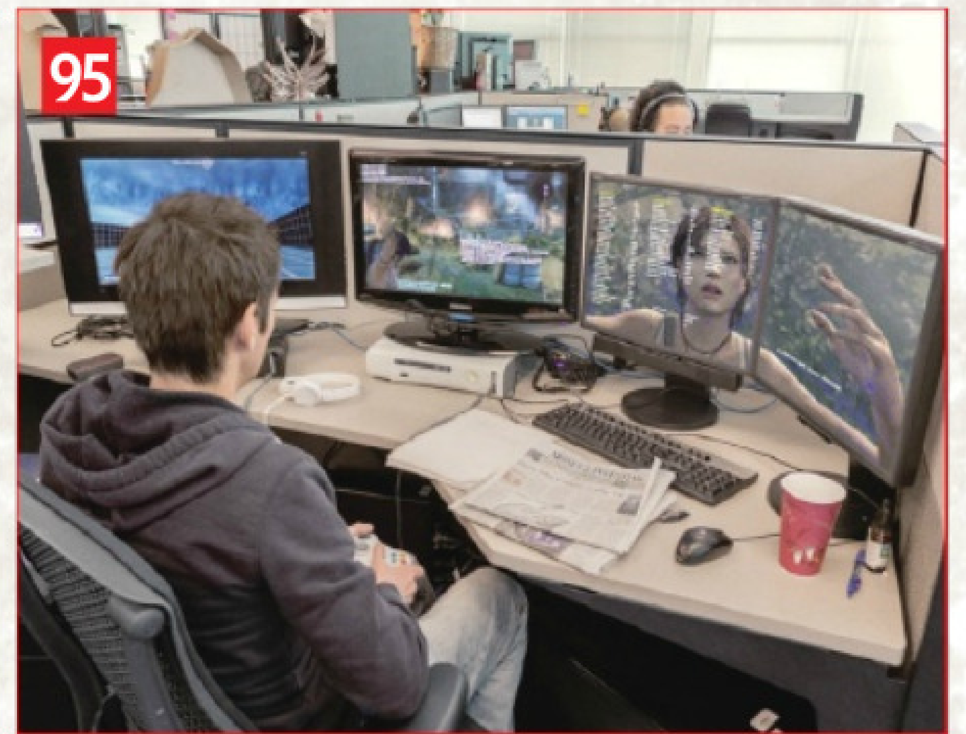
一款还不错的游戏
7%

我很失望
3











92.最终Boss战场景的原画
93.Kyle Peschel正在运行程序
94-96.Crystal Dynamics美工部


死亡空间
编年史
策划／本刊编辑部　执笔／攻城学院兔老师

曾经有个朋友对我说，在源自网络的信息爆棚的时代，一切纸质刊物的战斗力都只有5。而我则不以为然，因为网络上海量的信息是一回事，纸质书刊上整理好的信息又是另一回事。我可以在网络上随随便便搜出无数的美食信息，但我还是愿意坐在抽水马桶上，一边翻逯耀东先生的《寒夜客来》，一边往嘴里塞香梨和酸奶。

“死亡空间”这游戏及其周边的相关信息也是个网络大杂烩的典型。由不同的制作组和作者创造（《死亡空间——余波》貌似还是几个制作组同时开工的）的游戏、动漫、漫画、小说、互动网页还有移动平台上的小游戏，一口气堆到玩家面前的结果就是5个字“信息量好大”。所以，在为《死亡空间3》写专题时，我的整理癖再一次发作——先按照时间线把“死亡空间”的周边整理了一番，而后又稍微整理了下神印与尸变体、地球政府与统一教的纠缠关系。由于能力及篇幅所限，疏漏之处还请诸位读者指正。

时间线篇

距今200万年前

居住在T-沃兰提斯（Tau Volantis）星球的外星人发现了一座黑色神印（Black Marker）。黑色神印释放出的巨大能量让外星人们欣喜若狂，以为找到了解决能源危机的救星。为了获得更多的能量，他们在星球表面复制了大量的红色神印。在这些神印的共同作用下，黑色神印开始“聚合”（Convergence），庞大的“神印之月”（Brethren Moon）在T-沃兰提斯轨道上逐渐成形。在聚合的过程中，无数外星人被神印吞噬。残存下来的外星人试图阻止“聚合”，他们建造了与神印对抗的巨型机器，一瞬间将整个星球冰封，同时也封禁住了即将聚合为最终形态的黑色神印（出自《死亡空间3》）。

公元2214年

一个名叫萨瓦的孩子在墨西哥尤卡坦半岛的海岸边发现了一个怪异的人形生物。这个怪物不断喷吐着有毒的气体，体型持续不断地增长。惊恐的萨瓦回到小镇，传播了这个消息。小镇上的女巫带着居民们在海边举行了驱邪仪式，将这个怪物用火焚毁。事后，萨瓦又去寻找女巫，却发现她早已死去多时——她在床上割开了自己的喉咙，满墙都是用血涂抹的奇怪痕迹。

地球物理学家米歇尔·奥特曼在尤卡坦半岛从事研究工作。他和助手菲尔德注意到尤卡坦陨石坑的中心存在着重力异常的现象。为了查清异常现象的原因，奥特曼开始在镇上调查。他的女友艾达，同样在尤卡坦工作的一名人类学家，把自己工作中遇到的怪异事件告诉了奥特曼，并提到了小镇的居民都说“魔鬼之尾”就在陨石坑的中心。艾达的描述让奥特曼想起了自己接到过的一个神秘电话，他按照电话的指示，前往小镇的酒吧赴约。

在酒吧里，自称是受雇于“挖掘器”资源回收公司的自由职业者查尔斯·哈蒙德正等候着奥特曼。他提到在最近的勘探中，他发现了陨石坑的底部有一个能量脉冲信号，其位置刚好与奥特曼所说的重力异常位置吻合。更重要的是，挖掘器公司正在试图掩盖这个信号的存在。所以哈蒙德认为下面一定有大事发生。奥特曼走后，哈蒙德被3个人跟踪。惊恐的哈蒙德突然感到剧烈的头痛，在疯狂之中，他切断了自己的喉咙。

挖掘器公司派遣了一艘微型潜艇去海底调查陨石坑中心的异常现象。在潜艇用挖掘器挖下了一块神印碎片后，一名艇员突然陷入了疯狂状态，他杀死了自己的同事，并用后者的血在潜艇的内部涂满了神印表面的符号。在无处可涂后，他又脱光衣服，在自己的身上画满符号，并用不同的频率对尤卡坦半岛播放他涂抹神印符号的视频。最后，这名疯狂的船员死于缺氧。

挖掘器公司原本打算用“艇员在潜艇测试中突然发疯”的说法来掩盖事件的真相，但负责此事的公司高管塔纳也受幻觉影响，切开了自己的喉咙。奥特曼对此事的怀疑逐步加深，而艾达与萨瓦向他展示的“海岸怪物”的残骸更是引起了他的兴趣。奥特曼不顾自身安危，向公众呼吁对陨石坑进行一次全面的科学考察。

奥特曼的呼吁自然引起了挖掘器公司的注意。不过他们没有为难奥特曼，倒是邀请奥特曼加入他们的科考队。这支科考队的规模非常庞大，各个领域的学者，包括艾达都被囊括其中。在考察中，潜艇的副驾驶离奇死亡，驾驶员发疯并试图杀死奥特曼，但科考队仍然成功地打捞了失事潜艇的残骸。除此之外，奥特曼还有一些有趣的发现：他取得了神印的碎片、从残骸表面提取了一团粉红色的有机组织（尸变体组织），甚至还拍摄到了一条尸变体化的鱼类对其他鱼的攻击行为。

科考队对神印碎片和神秘的有机组织都进行了研究。在这个过程中，很多科考队员陷入了疯狂。一名精神病学家注意到病人们发疯的频率与神印的信号强度频率十分接近，于是推断神印的碎片可以影响人的精神。奥特曼能够抵抗信号的影响，他成功地把神印送回了研究设施。

科考队的一些成员认为神印表面的符号可以指引人类的进化，而另一些人干脆抱着不科学的态度去膜拜神印，并称奥特曼为他们的先知。“信徒”们的数量迅速增长，导致了他们与监督科考队的军方人员的冲突。军方不得不以武力维持秩序。另一方面，奥特曼利用他在信徒中的影响近距离

研究、拍摄了神印。为了让他保持缄默，挖掘器公司把他送回了地面的研究设施。然而看管他的守卫由于出现幻觉而失控，奥特曼与艾达成功逃脱到北美。他们向全世界展示了视频，并谴责军方掩盖外星生物存在的证据。

暴跳如雷的军方指挥官马科夫杀死了艾达，逮捕了奥特曼并对他进行拷问。但是科考队中的信徒们救出了奥特曼，让他有机会继续研究神印，并对破损的部分尝试修复。在研究中，科考队员们一致认为神印蕴藏的能量过于强大，它有可能为人类提供无尽的能源与生命，也有可能把人类拖入毁灭的深渊。

一名科学家在幻境中看到了早已去世的祖母。祖母要求他前往神印附近的“死亡空间”，阻止聚合的发生，否则人类就会毁灭。这名科学家在失神的情况下为自己注射了一罐培养液——那里面都是在黑色神印表面的符号指导下，用基因重组技术制造的微生物——他的手臂立刻开始了缓慢的变异。但在他接触神印之前，军方人员赶到并将他射杀。他的尸体被拖离神印附近的“死亡空间”，随即就变异成了尸变体“感染者”。很快，尸变体感染在整个研究设施中蔓延开来，大部分科考队员被杀并转化，少数军方人员逃离，一个名叫哈曼的人因为停留在神印附近而侥幸逃生，奥特曼也因为自己一直奉行先行动再提问的原则而逃了出去。

在奥特曼逃往海岸研究基地的过程中，神印以艾达的形象呼唤了他，让他确信艾达已死（神印只用逝者的形象来制造幻觉）。这时萨瓦出来帮助了奥特曼，为奥特曼提供了大量的武器。奥特曼从其中挑选了一把链锯，随后便动身杀回水下的研究设施，想要在人类被毁灭之前弄清神印的真实目的，同时阻止尸变体感染。

通过潜水的方式，奥特曼避开了研究设施里的大部分尸变体，但仍与少数强力的尸变体相遇。经过几番苦战，奥特曼成功地把神印和研究设施沉入海底，希望破损的研究设施会把神印和尸变体都困在水中，不会被人类接触到。

虽然奥特曼为人类的未来做出了巨大的努力，但等待他的并非一个美好的结局。奥特曼被一直帮助他的哈曼偷袭，交给了马科夫。马科夫向奥特曼交代了一切：表面上镇压“信徒”的马科夫其实也是一名信徒，他们确信神印是人类将来进化的关键。这一次灾难的发生是由于神印的破损所导致的，但在将来，他们将会以奥特曼的名义成立一个新的宗教，而后重建一个完美的神印，并用其推动人类的进化。奥特曼被扔去面对一只巨型尸变体，而他唯一的武器是一只汤匙……

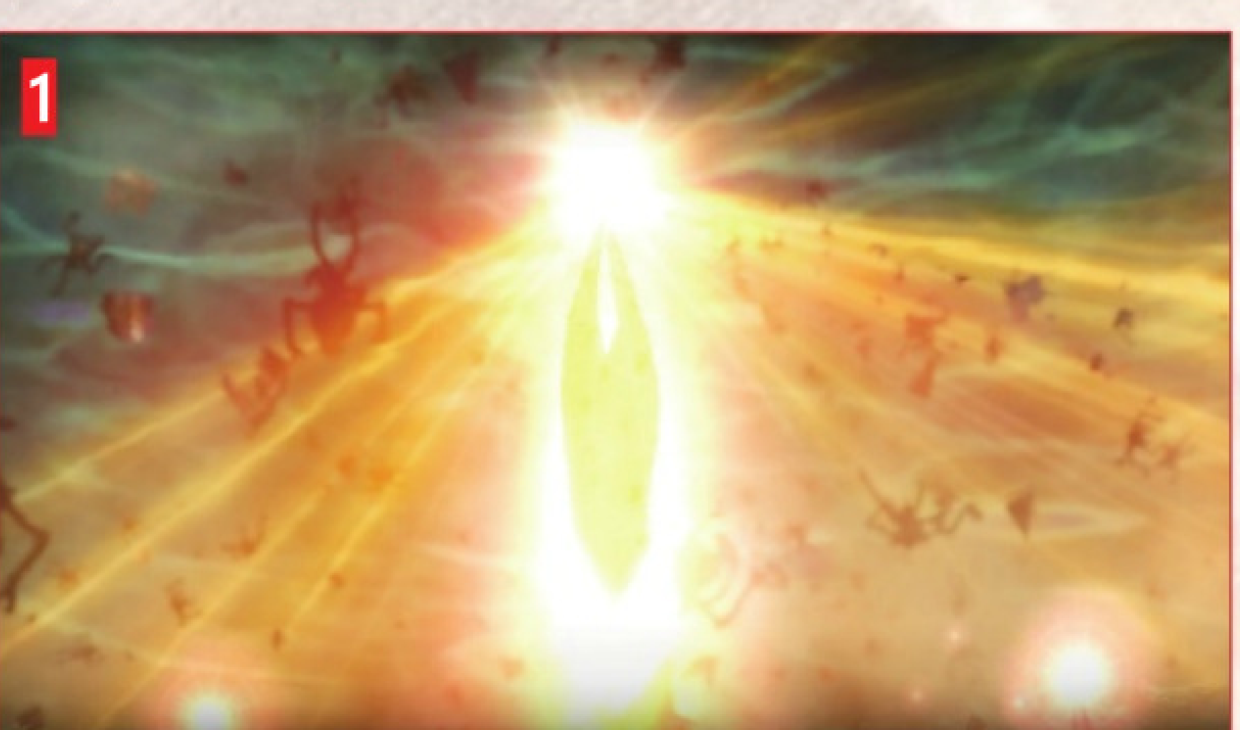
奥特曼在绝望中战斗到死。

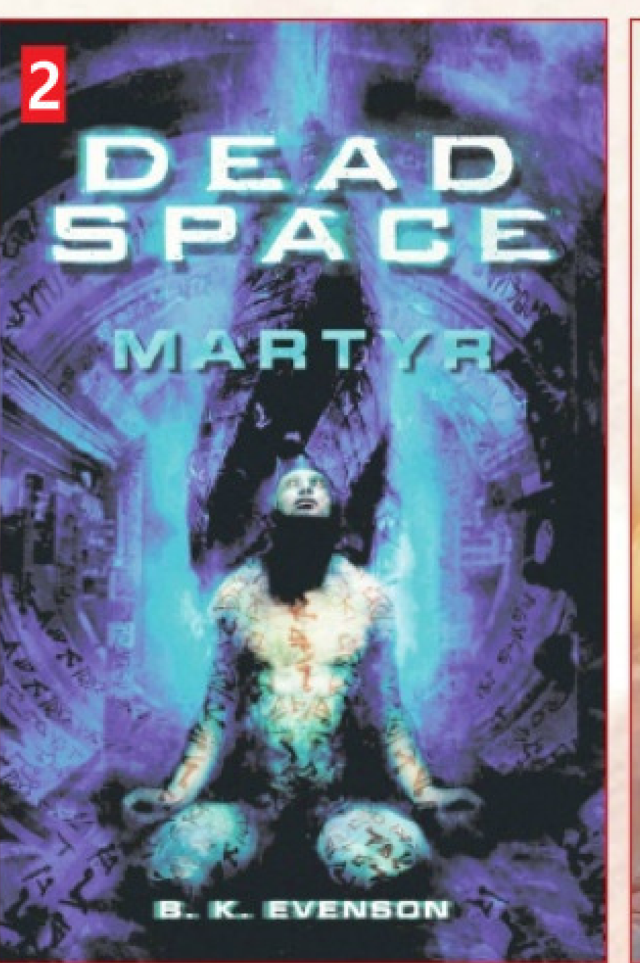
统一教教会兴起，他们供奉奥特曼为圣者，逐步从一个小教会演变成全球性的宗教，进而又将影响力扩展到了大大小小的诸多人类殖民地。统一教的信徒们因为奥特曼的“殉道”而掀起了反抗地球政府的暴动，地球政府在平乱的过程中焦头烂额（出自《死亡空间——殉道》）。

公元2294年

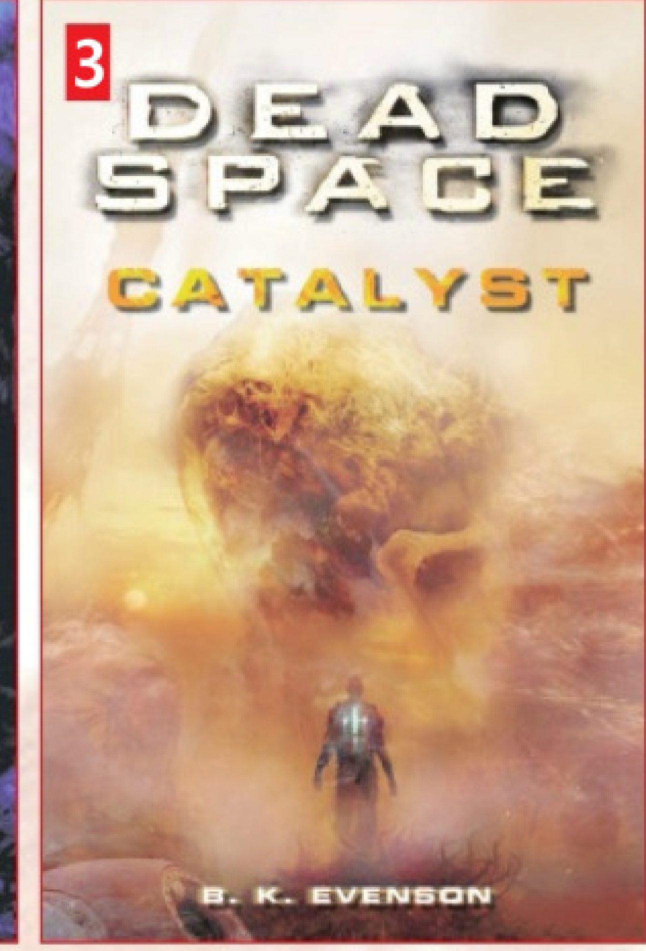
名为伊斯塔万和萨托的两兄弟在Vinduaga星球贫民区长大。萨托尽可能地照顾单亲母亲和弟弟，而伊斯塔万却时常

1.在神印之月完成聚合之前，T-沃兰提斯星球的外星居民拼死将其封印
2.《死亡空间——殉道》讲述人类在墨西哥尤卡坦半岛挖掘黑色神印的经历
3.《死亡空间——催化》介绍的是主权殖民地联盟对红色神印的秘密试验
4.SCAF远征队的覆灭直接导致了主权殖民地联盟在对抗地球政府的战争中落败
5.重力碎星舰的服役标志着人类改造自然的力量进一步提高，但它也为红色神印的再度出现埋下了祸根


1



2



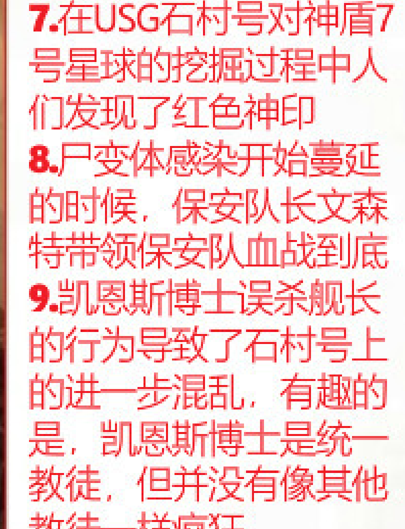
3


4


5






6.《死亡空间——坍塌》的故事讲述了石村号事件的由来
7.在USG石村号对神盾7号星球的挖掘过程中人们发现了红色神印
8.尸变体感染开始蔓延的时候，保安队长文森特带领保安队血战到底
9.凯恩斯博士误杀舰长的行为导致了石村号上的进一步混乱，有趣的是，凯恩斯博士是统一教徒，但并没有像其他教徒一样疯狂





表现出精神不稳定的征兆，总会看到所谓的“阴影人”对他说话。在母亲因突发疾病而离开他们后，伊斯塔万执意不肯接受政府安排的养父母收养，打算逃回家中，靠拾荒生活。而萨托在一番挣扎后，选择了接受政府安排。

萨托被一户中产家庭收养，得以进入学校学习。在学校里，萨托没有辜负养父母的期望，取得了很好的成绩，还结识了一个名为亨利的好朋友。舒适愉快的校园生活，至交好友的陪伴，让萨托几乎遗忘了伊斯塔万的存在。可就像是鬼使神差一般，伊斯塔万又出现在了他的生活中，并在一次情绪失控中几乎把他和亨利活活打死。在最后关头，伊斯塔万认出了萨托，停止了狂暴的举动。

萨托和亨利开始定期向住在贫民区的伊斯塔万送去食物和其他生活必需品。几年后，萨托考上了本地的一所职业技术学院，学习编程和黑客技术，并在课余时间学习飞船驾驶技术。亨利因为家境充裕，原本要到地球读大学，但他放弃了地球的学业，转到了萨托所在的职业技术学院，与萨托继续同学。

毕业后的萨托在一艘巨型货船上找到了工作，有了自己的单身公寓。亨利则进入了警界工作。正当萨托的生活向着美好的未来开进时，伊斯塔万又一次出现，并神经兮兮地告诉萨托：“很快我就要在所有的电视节目上出名了！”

萨托立刻向亨利求助，两人分头搜寻伊斯塔万，但还是未能阻止伊斯塔万的疯狂举动。一名主持会议的政客被伊斯塔万当众射杀，随即出现的主权联盟武装力量（SCAF）部队将伊斯塔万逮捕并带走。萨托尽了最大的努力去追查伊斯塔万的下落，却始终没有结果。

伊斯塔万被交给一组灰衣人审讯，但无论是质询、监禁还是严刑拷打都无法让他招认刺杀政客的动机（因为他根本就没有动机，只是听从脑海里的声音指示）。在此期间，伊斯塔万被多次转换关押地点，最后被送往一个高度保密的监狱行星阿斯佩拉（Aspera）。

灰衣人们最终放弃了对伊斯塔万的拷问，将他投入监狱。在监狱中，伊斯塔万注意到他的狱友们一个个都表现出了头痛和精神失常的征兆，甚至有人用餐叉切断了自己的喉咙。伊斯塔万看到了更多幻象，却没有陷入精神失常之中（也许他已经够疯了……），故而引起了监管者的注意。

事实上，阿斯佩拉是主权殖民地联盟（Sovereign Colonies）对红色神印的研究试验场。试验场的负责人布莱登博士（同时也是统一教信徒）带着伊斯塔万参观了红色神印。神印的能量包围了伊斯塔万，让他陷入了持续不断的幻境中。布莱登博士便认定了伊斯塔万就是神印选中的神谕。

因为失去伊斯塔万而懊丧不已的萨托收到了亨利的留言。亨利恰好就在阿斯佩拉上工作，故而将伊斯塔万被关押的消息传递给了萨托。萨托立刻调查阿斯佩拉的情况，并用黑客手段获取了机密级军事情报，找到了前往阿斯佩拉的唯一路径——一艘名为乌木号的补给飞船。通过谋杀的方式，萨托取代了乌木号上的技师，开始了寻找兄弟的疯狂冒险。

阿斯佩拉被主权殖民地联盟隔离。SCAF舰队在星球轨道上布置了大量的空雷。乌木号刚脱离超空间，就陷入了阿斯佩拉轨道上的空雷区，最后触雷被毁。萨托在飞船彻底毁灭前冲入了救生舱，乘坐救生舱到达地面。

红色神印的信号与伊斯塔万的脑波共鸣，信号越发强烈。阿斯佩拉上的所有人都感受到了剧烈的头痛。在停尸间里，一具被冰冻的尸体抽搐着开始了重组的过程，变成了状似蝠鲼的尸变体“感染者”。停尸间里的尸体接二连三地被感染者注入尸变体病原，纷纷以尸变体的形态复活。很快，活着的囚犯也开始一个个地被转化成尸变体。从监视器上注意到了这一幕的亨利召唤了镇暴队，然而镇暴队在极短的时

间内便被尸变体淹没。绝望中，亨利躲进了一个小隔间。

萨托的救生舱坠毁在行星监狱。他先后遭遇了感染者的袭击、大群尸变体的围攻以及幸存囚犯被感染者转化的恐怖场面，却在一个神秘声音的指引下得以生存。那个声音的主人正是亨利。两人乘坐一辆全地形车去寻找伊斯塔万，但在研究设施外面碾到了地雷，两人的防护服都受损破裂。在萨托即将缺氧而死的危机关头，亨利拼命把他拖进了研究设施的气密门。

在研究设施里，两人遇到了心智尚且正常的统一教科学家德克斯特博士与安娜。两组人都想找到伊斯塔万（不过没说明的是萨托是要救人而德克斯特打算杀掉伊斯塔万以阻止神印继续影响他人），便共同向研究设施深处进发。在路上，安娜因触雷身亡，亨利被一头大型尸变体所杀，暴露了想要杀死伊斯塔万想法的德克斯特博士则被萨托打倒。

萨托见到了红色神印脚下的伊斯塔万。伊斯塔万杀死了疯狂膜拜他的布莱登博士，并告诉萨托自己是能够和神印交流的神谕者，他将会控制神印的力量，为萨托和自己共同建造一个美好的新世界。越来越多的尸变体聚集在神印周围，像围观偶像一样包围着兄弟二人，似乎在应和着伊斯塔万"美丽新世界"的言论。此时的萨托终于认清了伊斯塔万无可救药的现实，他拿起了手中的等离子步枪，结束了伊斯塔万与自己的生命（出自《死亡空间——催化》）。

公元2314年

地球政府的工程师们对黑色神印进行逆向工程研究，并获得了相当大的成功。他们制造出了几乎完美的复制品——红色神印。

地球政府立刻将红色神印和一个研究组秘密送往神盾7号星球（Aegis VII）进行研究，并在那里启动了红色神印。依据红色神印上的符号给出的基因代码提示，科学家们用重组细胞的方式创造了新的微生物。

随后，研究者们觉察到了红色神印对人类精神状态的影响。第一次神盾7号星球事件爆发，地球政府第二次目睹了尸变体的出现。在绝望中，研究者们完成了红色神印的基座，以放大其抑制尸变体的作用。虽然整个研究小组被完全摧毁，但神盾7号星球的尸变体也受控进入了休眠状态。

地球政府封锁了所有与神盾7号及红色神印相关的资料，整个神盾星群被设为禁区。地球政府防御部队（Earth Defense Force）的特工开始秘密地监视这个区域（出自《死亡空间》及其动态网页）。

同年，主权殖民地联盟发现所有人造的神印都受到了一个主控信号的影响。他们在托勒密空间站使用3座人造神印来测定主控信号的位置。在确定了信号来源之后，SCAF的远征队开始了对T-沃兰提斯星球的探险，他们在冰封的地表下发现了外星生命的存在。瑟拉诺（Serrano）博士带领的研究组挖掘出了外星文明的遗物、大量的神印，还有"罗塞塔"（Rosetta），一具完整的外星人标本。

由于与神印长时间接触，参与挖掘的研究组员们的精神状态受到了影响。而驻留在T-沃兰提斯星球轨道上的主权殖民地联盟舰队同样未能幸免，痴呆、头痛、失眠和幻觉等症状在舰员中频繁出现。舰队司令马哲里·格雷夫也因为这样的症状而被禁闭。

当SCAF远征队终于弄清楚神印的真实面孔时，尸变体的感染在地表和舰队同时爆发了。SCAF的部队寡不敌众，主权殖民地联盟的最高议会下令实施"5号剧本"预案，即毁灭整个SCAF远征队，以免神印危及人类文明。

为了保护地球，保护人类，SCAF远征队做出了伟大的牺牲。在马哈德（Mahad）将军的带领下，一批意志坚定的

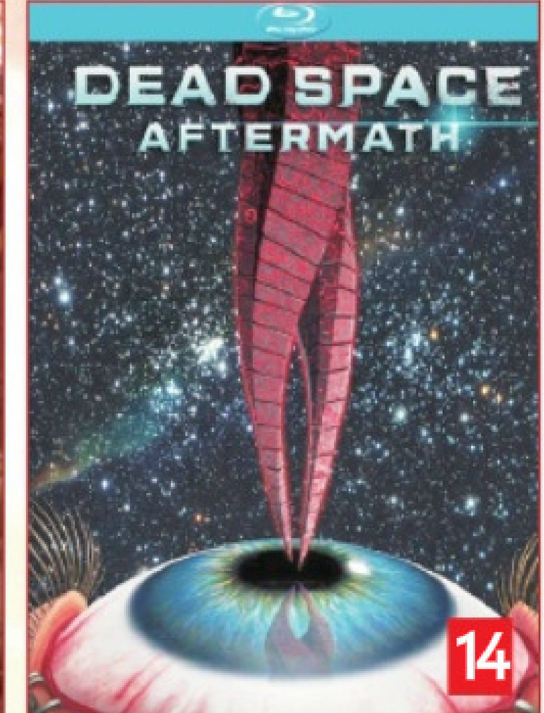
10.《死亡空间——撤离》有漫画和游戏两个版本
11.《死亡空间——撤离》的女主角是克死一切男性同伴的强大存在
12.欧美恐怖游戏新流派的开山怪
13.妮可在生前终究未能再见到艾萨克，下一次相逢时，她已经成为了神印制造的幻觉
14.《死亡空间——余波》讲述的是奥班农号试图取回红色神印残骸的经历



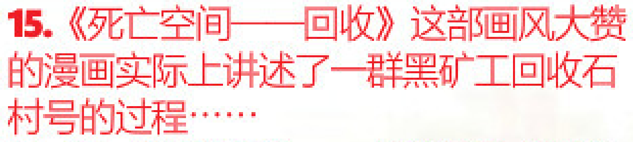




















15.《死亡空间——回收》这部画风大赞的漫画实际上讲述了一群黑矿工回收石村号的过程……
16~17.《死亡空间——点燃》和《死亡空间移动版》的主角都是因无知而铸成大错的好人
18.《死亡空间——点燃》的游戏界面就是这个样子，会不会让你不相信爱了
19.在《死亡空间——点燃》里戏份不少的黑哥们在《死亡空间2》开场就壮烈了

军人有组织地杀光了所有的地面幸存者，毁灭了轨道上的舰队，随后集体自杀，以免神印利用他们发现地球和其他人类殖民地。

与此同时，瑟拉诺博士找到了外星人当年用来对抗神印的机器。他将希望寄予提姆和萨姆两名士兵身上，试图用机器摧毁神印。不幸的是马哈德将军不相信瑟拉诺博士的方法可以击败神印，他杀死了提姆和萨姆，随后清除了研究数据并吞枪自尽（出自《死亡空间3》，有些内容在联机模式下才能见到）。

公元2446年

人类的第一艘重力碎星舰USG石村号（USG Ishimura）投入使用。

资源战争开始，天蝎6号行星卷入了一场三方冲突。

公元2465年

人类历史上最残暴、最能打的社区大学毕业的工程师艾萨克·克拉克（Isaac Clarke）出生。

公元2499年

由于重力波发生器的事故，一艘重力碎星舰、3艘补给舰，以及一个CEC公司（统一矿业公司）的殖民地被毁灭。

公元2505～2506年

CEC公司非法进入神盾星群进行开采。经过一番勘探，他们确定神盾7号行星上拥有最丰厚的矿藏储量。CEC公司为此在神盾7号行星上建设了殖民地。

公元2507年

CEC公司的员工开始对神盾7号行星进行行星裂解的采矿作业。

《死亡空间》发生前的2个月

CEC公司员工挖掘出了红色神印。CEC公司的高层和统一教教会同时获悉了这一消息，CEC公司立刻派出USG石村号前往神盾7号行星，而统一教则在USG石村号上安插了包括舰长在内的大量信徒。

失眠症在神盾7号殖民地的居住者中频繁发作（出自《死亡空间》漫画和《死亡空间——坍塌》）。

《死亡空间》发生前4周

神盾7号殖民地上的失眠症与痴呆症病例剧增，与此相关的暴力事件频发，出现与精神异常有关的杀人事件，殖民地的管理当局拒绝认真地对待此事。艾萨克的女友妮可（Nicole Brennan）恰好也因为最近的升职而被调往USG石村号担任随舰医生。在殖民地的感染爆发前两天，妮可就在无意中冒犯了舰上负责医学研究的凯恩斯博士——在讨论殖民地工人和居民们的疯狂行径时，妮可指出所有的“癫狂者”都是统一教徒，让凯恩斯博士十分不悦（出自《死亡空间》漫画与《死亡空间——撤离》）。

《死亡空间》发生前2周

红色神印被带回了殖民地，与底座分离。

死亡事件开始剧增：50名统一教教众集体自杀，一名受幻觉影响的工程师屠杀了大量殖民地居住者和救援队队员（出自《死亡空间——撤离》）。

《死亡空间》发生前1周

感染暴发后，妮可注意到了许多的可疑之处：她注意到了神印对部分船员的神智似乎产生了影响；舰上的医务人员

被有意地分散开来，与许多并不熟悉的人共事。

USG石村号到达神盾7号行星，将红色神印带回舰上。舰长本杰明（Benjamin）宣布了禁飞令，禁止飞行器来往于神盾7号和USG石村号之间。随后，USG石村号上的CEC公司舰员中也出现了失眠、抑郁和轻度的痴呆症。

尽管同事们认为禁飞令简直是丧失人性，但妮可对于舰长的禁飞令持支持态度。她态度鲜明地表示禁飞令是为了保证石村号和全体舰员的安全。虽然表面上很坚强，可在独处的时候，妮可还是没能掩盖住内心的恐慌：“病人们产生了幻觉，甚至会自残，有些人极度抑郁，另一些人则喋喋不休声称自己看到了怪物……光有禁飞令恐怕还不足以解决眼前这一切。”

正当妮可在胡思乱想的时候，她的助手佩里冲了进来，告诉她有一群身负重伤的殖民地居民急需救治。保安队长文森特也在此时联系到了妮可，建议她将偷偷上船的殖民地居民送去检查。妮可接受了这个要求，把病人们送到了检疫隔离区。

《死亡空间》发生前2天

USG石村号对神盾7号进行了行星裂解作业。与此同时，神盾7号和USG石村号之间的通讯遭遇了严重的干扰。殖民地本身被大量的尸变体袭击，一场事故摧毁了殖民地上的航空港和几乎所有逃生舱。唯一幸存的逃生舱将尸变体带上了USG石村号。

舰长在争执中被凯恩斯博士杀死。妮可原本还坚持认为自己只要能够获得适当的医疗设备，就可以想出解决尸变体感染的办法，但看到舰长的尸体让她的意志城墙几乎崩溃。

回到自己的房间，妮可眼睁睁地看着佩里被一只通过通风管进入房间的尸变体所杀，她猛然想到了病人们所说的怪物也许不是幻觉。逃生中，大家把门彻底封死，暂时隔离住了尸变体。

尸变体的感染在USG石村号上迅速蔓延失控，所有的逃生舱都在空无一人的情况下被发射出去。幸存者们开始分头行动，默多克（克死《死亡空间——撤离》和《死亡空间2——阻断》两个男主角兼男友再附带把前男友克死的……的“强者”）与CEC公司的负责人一同离去，最后在侦探麦克尼尔和警卫维勒中士的保护下成功逃脱（然后主角麦克尼尔就挂掉了……）。而妮可则收到了来自医疗2区的求救信号，得知那里的病患在急剧增多。

身为医生的妮可决意前往医疗2区，但警卫却认为他们留在屋子里更加安全。妮可只好留下来研究默多克的扫描样本，并获取了更多的“治愈”感染的线索。这时，又一只尸变体冲入屋内，警卫被杀，妮可只得再次开始逃亡。在医疗区，妮可发现形势比她想象的要恶劣得多。病患的数量早已超出了医务人员和药品所能应对的程度。在别无选择的情况下，妮可下令使用所有的药品，尽量为那些已经没有生还希望的病患减少痛苦。

在孤立无助的情况下，妮可稳定情绪继续研究默多克的扫描样本，并最终发现神印上的符号提示了解决感染的方案。她想要配制出终止感染的药品，却发现根本没有堪用的设备。

这一次打击彻底粉碎了妮可的希望，她不再相信自己还能活着见到艾萨克。拿起充满毒液的注射器，妮可播放了一段给艾萨克的视频留言：“艾萨克，是我。我多想和你聊一聊……”

USG石村号被尸变体占据，绝大多数舰员被杀，只有极少数的舰员仍在负隅顽抗（出自《死亡空间——撤离》和《死亡空间——塌陷》）。

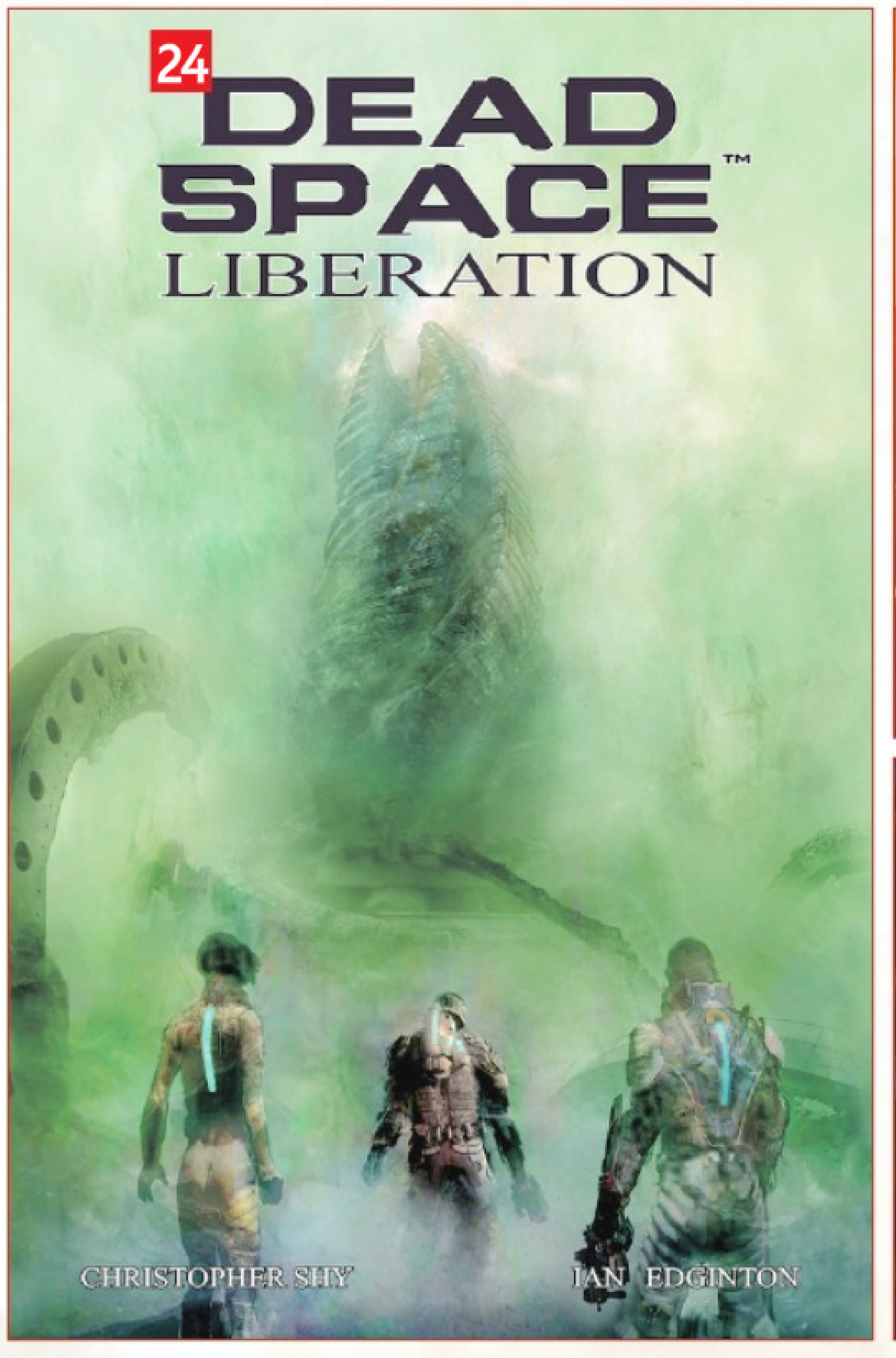
20.艾萨克终于勇敢面对过去，不再为心魔所扰，然而神印又幻化成正常的妮可来欺骗他
21.营救艾丽实际上是艾萨克对自己的精神救赎，而艾丽在游戏结尾及时出现，救走了已经准备平静赴死的艾萨克
22~23.《死亡空间2——阻断》的主角维勒盔甲造型大帅，但终于还是被威力巨大的老婆克死了















24.《死亡空间——解放》前半部讲述卡沃与统一教的血海深仇，后一半则讲述艾丽、诺顿与卡沃三人为了拯救人类所做的努力
25.丹尼克率领的统一教极端组织袭击了所有神印试验场
26."关掉它！"SCAF远征舰队司令所留的遗言受到了神印的误导

《死亡空间》开始

USG凯里恩号（USG Kellion）到达神盾7号，开始对USG石村号进行营救作业。在杀遍全舰后，凯里恩号的系统工程师艾萨克摧毁了尸变体的主脑，将红色神印送回神盾7号。

《死亡空间》事件结束后3周

《死亡空间——余波》的故事正式开始，USG奥班农号（USGO' Bannon）到达神盾7号行星。这次行动名义上是营救，实际上是地球政府的进一步试验。他们将毫不知情的船员暴露在神印碎片的影响下，试图获取重建神印的蓝图。同时，艾萨克的逃生舱也被地球政府捕获。

《死亡空间——余波》

一群非法运营的矿工找到了USG石村号，地球政府将USG石村号运回了木星轨道进行研究。

公元2511年，在《死亡空间2》开始之前

统一教教众渗透到木星卫星泰坦上的殖民地政府区，一名叫凯利·诺顿的教徒在上级指使（或被忽悠）下打开了殖民地的通道，大量尸变体涌入了公共居住区和泰坦矿区（出自《死亡空间——移动版》《死亡空间——引燃》）。

《死亡空间2》开始

艾萨克再一次大杀四方，横扫整个泰坦殖民地，救出了妹子艾丽（Ellie）。

《死亡空间2——阻断》开始

曾在资源战争、神盾7号行星和石村号事件中幸存下来的老兵维勒为了真爱大杀四方，横扫大半个泰坦殖民地，最后由于不是男一号而壮烈牺牲。

公元2514年

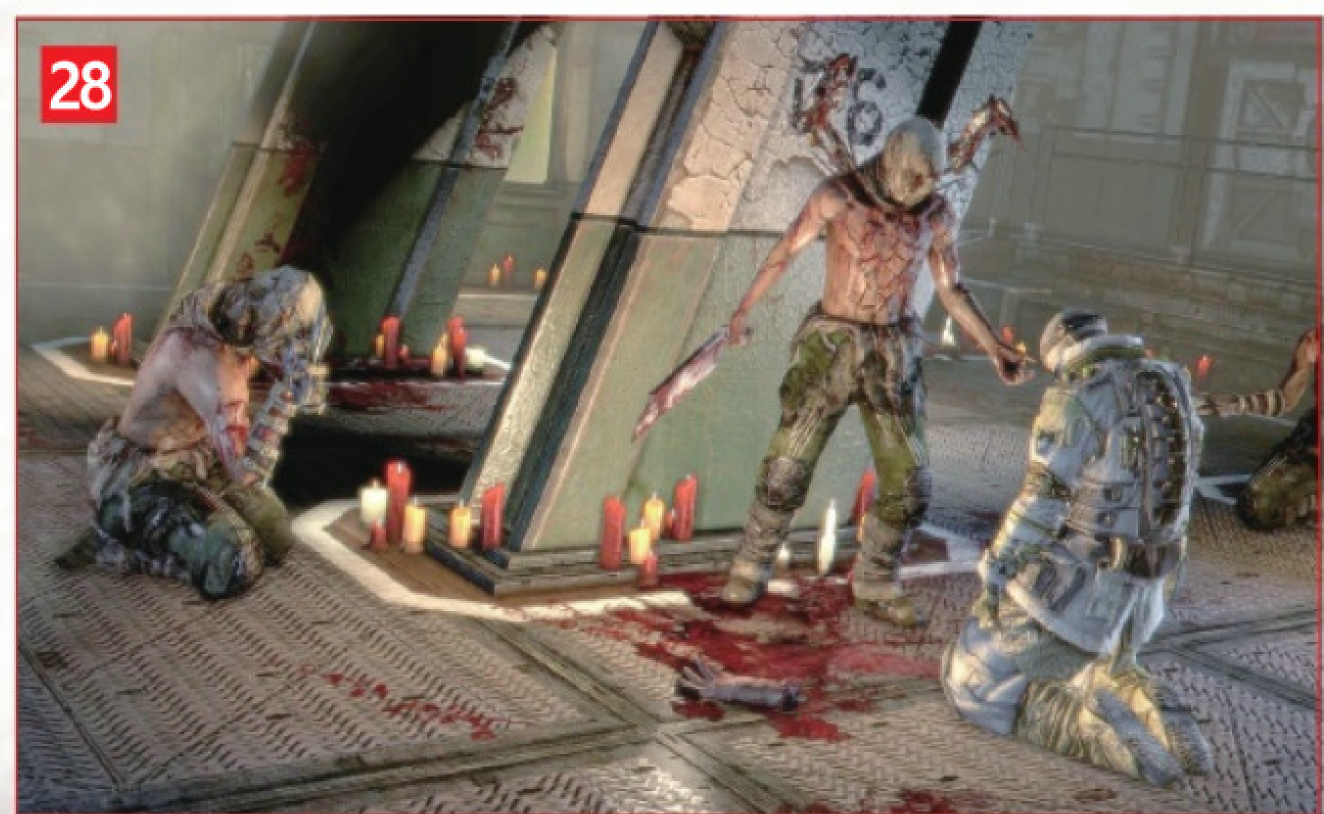
在乌克索（Uxor）行星上，约翰·卡沃（John Carver）的太太达玛拉发现了主权殖民地联盟对神印进行试验的证据。随后，丹尼克领导的统一教极端组织对乌克索行星进行了袭击。达玛拉和她的儿子都被丹尼克所杀。随后，乌克索行星被尸变体淹没。艾丽试图通过一次盲目的超空间跳跃来找到T-沃兰提斯星球，她到达了目的地，随后便与诺顿所在的USM尤多拉号（USM Eudora）失去联系。而后，地球政府的所有神印研究设施都遭到了统一教教徒的有组织袭击。

《死亡空间3》开始

丹尼克带领的统一教极端分子对地球政府的月球神印试验场发动了大规模的袭击。地球政府的军人诺顿和卡沃在月球殖民地找到了艾萨克，将他带上了USM尤多拉号，希望艾萨克能帮他们营救已经成为政府特工的艾丽。USM尤多拉号刚刚穿越超空间，到达T-沃兰提斯行星的轨道，便被太空中密集的空雷炸毁。众人在慌乱中逃上了被抛弃的主权殖民地联盟战舰残骸，并救出了被困在战舰残骸中的艾丽小队。

通过调查舰队司令的房间，艾萨克得知在T-沃兰提斯行星的地表有一台巨型机器控制着神印，司令在死前一直想要关闭这台机器。此时队伍内部产生了分歧，诺顿想要尽快逃离这个星球，而艾萨克、艾丽及卡沃等人都决心要继续任务，关闭机器，从而阻止神印继续危害人类。艾萨克在CMS





27.借助外星机器的力量，艾萨克和卡沃击落了T-沃兰提斯的神印之月，喂，这真的不是Cos帕帕廷议长达斯·西迪亚斯嘛？
28.全银河的神印之月都被唤醒，它们超越空间的限制，能够直接操控统一教徒

地球新星号上发现了一艘接近完好的航天飞机。众人合力修复了航天飞机的导航系统，并为其加注了燃料，而后一起前往行星地表。

航天飞机在降落过程中因触雷而偏离轨道坠毁，小队损失惨重，艾萨克也与小队失散。在漫天的风雪之中大家会合到一起，却又先后遭遇了大型尸变体和丹尼克的统一教极端分子的追击。在几番激战之后，大家终于在主权殖民地联盟远征队的营地库房中再度会师。

小队试图利用库房中被冰冻的巨型尸变体Nexus体内的信号来搜寻神印的下落，但在行动即将成功的时候，丹尼克带着手下生擒了艾萨克、诺顿和卡沃，还揭穿了诺顿是叛徒的隐情。可是螳螂捕蝉黄雀在后，丹尼克还未来得及下手处决众人，苏醒过来的Nexus便对他们发动了袭击。艾萨克和卡沃联手打败了Nexus，又为了自卫杀死了对他拔枪的诺顿。

因为损失加情感纠纷而士气低落的艾萨克小队只剩下了4个人。桑托斯从以往的研究资料中获知了控制外星人机器的钥匙“圣典”（Codex）的存在，并告诉大家一个名为“罗塞塔”的向导可以指引大家找到机器。虽然桑托斯没过多久就死于尸变体雪兽的袭击，但剩下的三人还是成功抵达了位于雪山中的研究室，并在其中拼凑出了罗塞塔的尸体。原来罗塞塔是一名外星人！在重组罗塞塔尸体的过程中，艾萨克看到了外星人留下的幻象。原来外星人的巨型机器的用途是阻止并消灭神印之月，而之前舰队司令所收到的“关闭机器”的暗示实则来自于被机器困住的神印之月。艾萨克终于明白了他们必须开启外星人的机器，彻底终结神印之月。否则一旦神印之月成形，散布在其他星系的神印之月就会被它的信号唤醒，到时整个人类文明乃至其他的有机生物文明都会成为神印诸月的食物。可未等艾萨克从幻境中恢复过来，丹尼克又一次带人突袭，试图抢走圣典，解救神印之月。

虽然艾萨克的反扑让他和卡沃摆脱了丹尼克的纠缠，但是艾丽却被困在了充满毒气的房间中无法逃脱。带着满腔的怒火，艾萨克和卡沃一路追击丹尼克，夺回了圣典。他们深入被埋葬在井下的外星人城市，准备启动机器彻底摧毁神印之月。可此时丹尼克却抓住了侥幸逃生的艾丽，以她的生命要挟艾萨克和卡沃交出圣典。

得到了圣典的丹尼克立刻用它关闭了机器，尚未完成生长的神印之月苏醒过来，扑向T-沃兰提斯行星的地表。整座位于地底的外星城市被神印之月吸上天空，丹尼克在这个过程中被戳死在石柱之上。艾萨克和卡沃让艾丽乘坐救生飞船逃离，自己留下来阻止神印之月。借助外星人的科技，两人最终击败了神印之月，并启动了机器将其彻底摧毁。神印之月、外星城市和两人一同坠落在T-沃兰提斯行星上。

一时间，T-沃兰提斯星存留的神印全都停止了对外的信号播放，危机似乎是暂时解除了。但事实上，T-沃兰提斯星的神印之月在它短暂的苏醒过程中，已经对其他的神印之月发出了信号。神印诸月已被唤醒，一场以人类为主菜的会餐即将开始。

因为“外星科技”的原因，艾萨克和卡沃奇迹般地从神印之月的崩塌中幸存了下来。二人一边互相开玩笑，一边感叹信号终止了，终于不会有尸变体的困扰了。可这短暂的基友欢愉没能持续多久，复苏过来的其他神印之月给两人发来了小小的警告：“我们都已经苏醒过来了，苏醒……饥饿。可是你的家在哪儿？带我们回家吧，艾萨克，让我们融为一体。”很显然，神印的噩梦并未结束。

在T-沃兰提斯星事件中幸存的统一教教众中，有一些人终于放弃了信奥特曼得重生的荒诞想法，一心想要逃命；而另一些人，在一个名为兰道（Randall，就是DLC里那个蒙面大刀Boss）的教徒带领下创立了统一教的新分支，想要继续他们的重生之路。这两批人都乘坐飞行器赶往地球新星号战舰（CMS Terra Nova），然后道不同不相与谋，前一批人被后一批狂热的信徒杀戮殆尽。

艾萨克和卡沃夺取了最后一架飞行器，同样登上了地球新星号。艾萨克认为他们两人都受到神印诸月的影响，神印诸月希望他们返回地球，从而为神印诸月的捕食指路。于是艾萨克决定留在T-沃兰提斯星，不让神印诸月的阴谋得逞。而卡沃则坚持认为他们应该返回地球，向地球发出警告。两人在幻境中起了挣扎，乃至拔枪相向。事实上，神印诸月早已知道地球的位置，它们通过兰道投射出幻境来影响二人，目的是通过引起两人的争执来阻止他们对地球发出警告。

击败了兰道之后，艾萨克和卡沃都清醒过来。他们争分夺秒地为地球新星号安装了超空间引擎，用反应堆过载的方式把地球新星号投射回了地球轨道。在近地轨道上，两人尝试了已知的所有通讯频道，但得到的唯一回复是尸变体的吼声。两人正在目瞪口呆的时候，神印诸月从地球的另一端升起……

设定篇

神印之月——“死亡空间”宇宙中的死亡群星

神印之月是一群体型如同行星的卫星般庞大的巨型生物，他们散布在银河系的各个角落，吞噬遭遇到的一切有机生命体。

神印之月通过这样一种方式来“繁殖”。它们会向外投射黑色的神印，以期望其中的一些神印会穿越太空，降落到某个星球。以地球为例，降临在尤卡坦半岛的那个黑色神印就是在6500万年前伴随着一颗小行星来到地球的。有人推测神印之月会向那些有可能产生智慧生物的星球发射神印，而另一些人，比如说统一教极端组织的首领丹尼克，则声称是神印刺激了地球生物的进化，从而导致了智慧生物的出现。

神印降落之后，就会为神印之月扮演转播站的角色，向四周投射电磁信号。这些信号会对智慧生物的精神产生影响，一些生物会彻底变成脑残，而另一些生物则会产生复制神印的欲望（在“死亡空间”系列中，一些人就声称他们看到了指引生物进化的蓝图）。此外，在达到一定科技水平的智慧种族看来，神印投射出的信号似乎是一种无穷无尽的电磁能源。这就更会促使他们大量制造神印的复制品——红色神印，并将其散布到自己控制的各个区域。

不过，神印的信号还有另外一个功能。它会重组死亡组织的分子结构，将死去的尸体转变为尸变体。结合神印信号使人脑残自杀（或杀人）的功效，一个大范围复制神印的文明很快就会发现他们被尸变体包围了。当星球的大部分人口都被尸变体感染后，星球上的神印将会开始“聚合”——创造新的神印之月的过程。当聚合开始的时候，尸变体和神印控制范围内的所有尸体都会飞向空中，开始构建新的神印之月。当然，神印之月不止是吞噬有机生物，它通常还会把所在行星的一部分也吸收掉。

等它吞噬了足够多的所在星球的生物圈成分之后，神印会被吸引到新生的神印之月的中心。但此时的神印之月还未成形，它要吸收了自己的创造者之后才算完整（所以《死亡空间2》中的12号神印才会想尽办法要对艾萨克求合体）。成形的神印之月会向自己的“同胞”们播放聚餐的邀请，并继续食用出生地的有机体，直到所有生命都被清扫干净。接下来，神印之月会重复上面的过程，寻找新的有机生物文明作为食物来源。

根据瑟拉诺博士的推测，位于神印之月的发源地与人类文明之间的所有有机生物都已经灭绝了，而神印之月就是造成无数次生物灭绝的罪魁祸首。**正是因为神印之月对有机生物的毁灭性吞噬，我们所在的银河系才会变成现在这样死寂的“死亡空间”。**

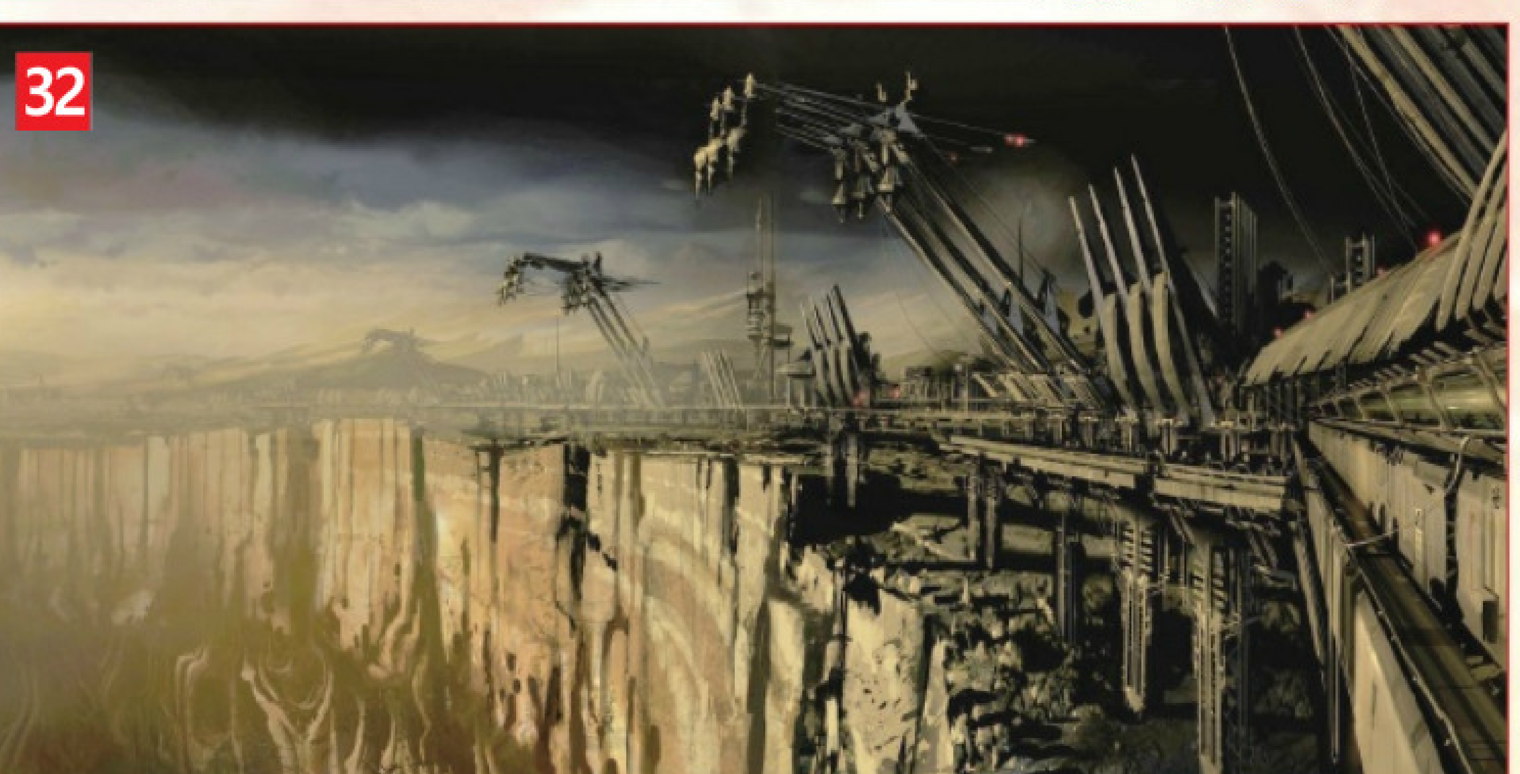
在《死亡空间3》发生前的200万年左右，认清了神印真实目的的T-沃兰提斯星人对神印之月展开反击，他们建造的巨型机器冰封了整个星球，通过断绝食物来源的方式迫使尚未成形的神印之月进入休眠状态。虽然没法继续进食，但悬浮在T-沃兰提斯星的神印之月仍然设法通过神印发出求救信号“让我们合体吧（Make us Whole）”和“关掉它（指T-沃兰提斯星人的机器，艾萨克在SCAF远征队司令的房间里就听到了这个求救）”。只要有新的有机生物跑来关掉机器，神





29.地球政府的特工无处不在，营救石村号的营救队都被特工渗透
30.为了保护人类，曾经庞大的SCAF远征舰队在T-沃兰提斯的行动中选择了自我毁灭……
31.地球政府对黑色神印的研究是一切灾难的源头
32.资源和能源的短缺让人类再一次找到了神印

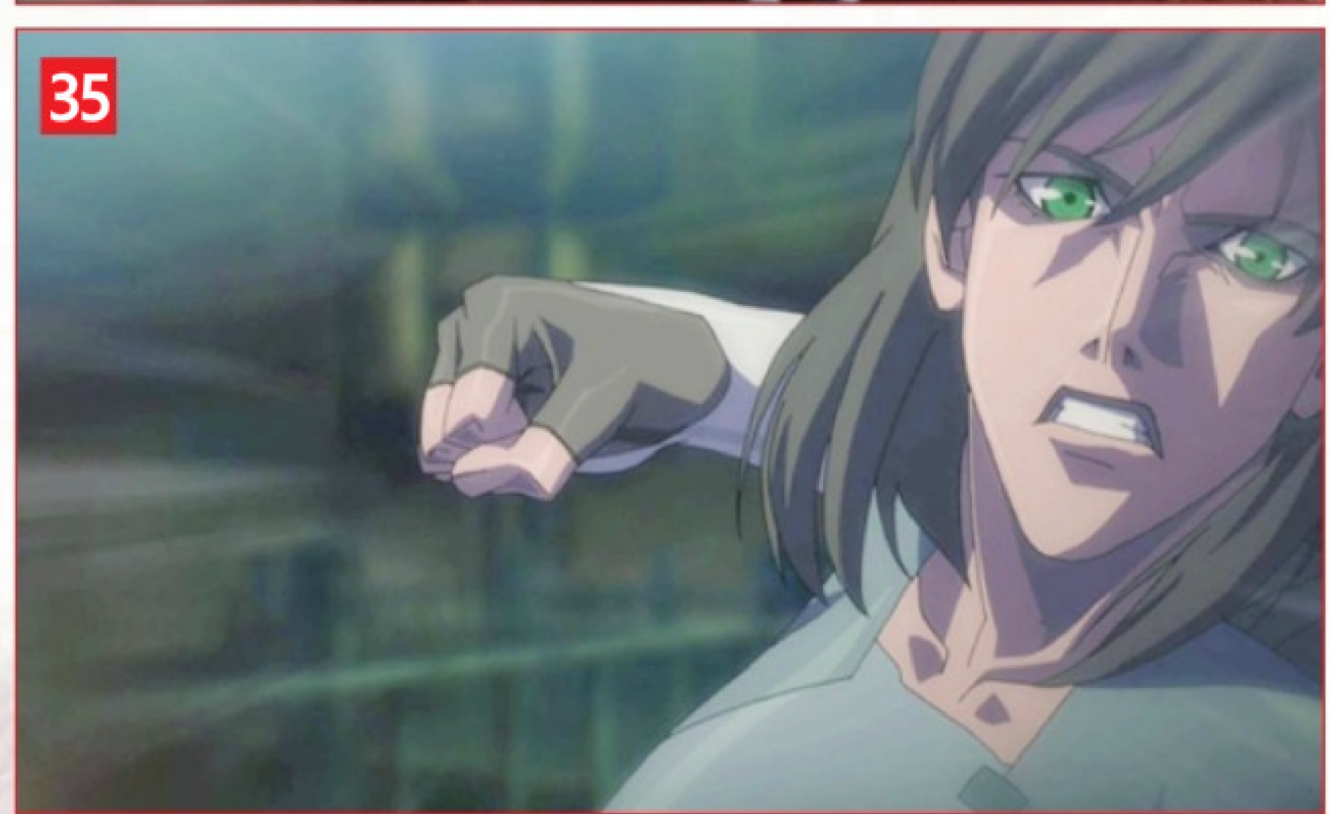












33.诺兰施特劳斯（就是《死亡空间2》里那个疯子）恐怕未曾想过，奥班农号的回收行动会毁掉他的家人，毁掉整个探险队，甚至毁掉泰坦殖民地的所有人口

34.奥班农号的回收行动，事实上是地球政府以整个回收队的人命为代价来重建红色神印

35.周医生能在回收神盾7号红色神印的灾难性的行动中幸存，但却没能逃离地球政府的黑手

36.地球政府防御部队看似装备精良……实际上，这4个身穿盔甲的哥们被一个几乎空手的退役老兵在几秒钟里摆平了

印之月就能继续生长，完成它对这片星群的捕食。

地球政府与主权殖民地联盟——同命相怜的幕后反派

美剧或美式游戏中，政府阴谋论非常流行，主角所在的国家政府一般都会扮演着幕后黑手的形象，而《死亡空间》也不例外。在整个时间线中所发生的大部分惨剧，都是由地球政府和主权殖民地联盟自己酿成的。地球政府和主权殖民地联盟敌对（相对于地球政府而言，主权殖民地联盟的历史有诸多不可考之处），却同样因为研究神印而走上了灭亡的道路，可谓是同命相怜。

经历了21世纪后的一系列武装冲突，以及全球变暖造成的浩劫之后，许多国家都濒临瘫痪。地球政府在此时借机上位，控制了绝大多数的国家政府。为了便于管理，新成立的地球政府依据民族、地缘政治和地理划分，设立了许多相对独立的管理区。

为了维持自身在政治、经济与军事上的主导地位，地球政府可谓是费煞苦心。由于控制了各个殖民地之间的太空航线，地球政府可以轻易地封锁控制某个区域，并派出太空或地面部队去清除一切威胁到其统治地位的“不安定因素”。

在地球政府强横的外表之下，还隐藏着许多见不得人的秘密。许多行动由于自身的高度机密性和敏感性，都不能让公众察觉。比如说，在公元2507年的神盾7号行星事件就并非人类与神印的第一次接触。实际上，早在300年前，地球政府就已经对尤卡坦半岛的黑色神印上的符号进行了破解研究。由于黑色神印的潜在危险性，整个研究组都处于地球政府特工的严密监视之下。

研究组的一名成员米歇尔·奥特曼从毁灭了整个研究组的尸变体感染中幸存了下来，还摧毁了整个研究设施。此人在逃生后没能管紧自己的嘴巴，不停向公众透露黑色神印的相关秘密。为了确保研究项目的隐蔽性，地球政府派出特工刺杀了奥特曼，并对新成立的统一教实施打压，禁止地球和各人类殖民地的文献库中保留与统一教和奥特曼相关的资料。

在奥特曼死后，地球政府继续对黑色神印的研究。依据破解神印符号得出的DNA代码，地球政府的科学家们创造出了一种能够寄生死亡组织的细胞，并将其重组为新生命形式（即尸变体）。而对黑色神印研究的另一项产品——红色神印，则因为其导致尸变体感染的灾难性后果被秘密送往了禁止通航的神盾7号行星，脱离公众的视线。

在之后的一段时间里，为了争夺人类殖民地的控制权，地球政府与主权殖民地联盟爆发了旷日持久的“继承权战争”。由于主权殖民地的资源消耗殆尽，地球政府逐渐在这场战争中赢得了主动权。最后，主权殖民地联盟对T-沃兰提斯星球的探险远征给了自己致命一击。这次探险迫使主权殖民地联盟分散兵力，对T-沃兰提斯星球进行探险的舰队因为神印的缘故而全军覆没，而留在近地空间的舰队则被地球政府舰队击败。就这样，地球政府获取了对近地空间和各远地殖民地的控制权，残存的主权殖民地联盟舰队都被解散。

神盾7号殖民地事件与USG石村号事件中，地球政府又一次玩起来忽悠公众的游戏。殖民地与石村号重力碎星舰上人员的惨重伤亡被宣称是一场“极端分子制造的恐怖袭击”，公众再一次无缘得知尸变体感染造成的恐怖后果和外星生命体的存在。

栏目编辑/Say/say@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

长期掩盖真相（而且水平一般）的结果就是公众对地球政府的高度不信任。在公元2511年的泰坦空间站事件之后（12号神印失控，尸变体感染爆发），地球政府的统治基础被严重地动摇了。在接下来的3年时间里，统一教开始全力地削弱地球政府的军事力量和公众影响。在大大小小的反对地球政府的暴动中，由丹尼克带领的统一教极端组织扮演了重要的角色。

统一教教众认为地球政府对神印进行的试验是一种渎神的行为。于是，统一教的教众对地球政府的所有神印试验场都发动了袭击。在16天内，就连续有5个殖民地失去控制。尽管地球政府一再拒绝承认事态的严重性，可公众已经将地球政府的软弱与无能看在眼里了。

失去公众信任的地球政府又遭到了重重一击，统一教极端分子对月球上的新地平线殖民地发起了袭击。在此之后，虽然还有少数殖民地仍然支持地球政府，但绝大多数的民众都已经选择了与地球政府为敌。

统一教——你有科学，我有神通

统一教是依据米歇尔·奥特曼公布的研究结果所成立的一个宗教。统一教的教徒相信人类是由一个神圣的高智能的外星种族创造的，通过神圣的神印的力量，死去的信徒们将会在天堂相会。与同样扮演反派的地球政府相比，统一教的形象更加恶劣，更惹人生厌。

奥特曼虽然被奉为统一教的先知，但他既不是统一教教徒，也不是统一教的创始者。他的真实身份是地球政府的科研人员。当地球政府研究在尤卡坦半岛挖掘出的黑色神印的时候，奥特曼是唯一一个免疫神印影响，或者说是能基本上抵抗住神印影响的研究员。当其他研究员都沉浸在神印的幻境之中时，他却没有丝毫的疯狂征兆，更没有走上自杀之路。因为奥特曼清醒的神智，那些在环境中不断看到逝去的朋友和家人的研究员把他当作了神印选中的先知。奥特曼自然不会相信这些胡扯，他成功地爆掉了研究设施，埋葬了所有的尸变体，又向公众透露了自己的研究结果。说得太多的奥特曼死于地球政府特工的刺杀，但他的形象却被统一教教会用来传道。在普通教众的眼中，奥特曼是伟大的先知和殉道者。

如果要用一句话概括统一教的教义，那就是“转变与重生”。统一教对外宣称这个教义是基于奥特曼曾进行的绝密研究项目，是科学的。事实上，被这看似美好的口号和教众们对神印的狂热所掩藏的是统一教高层不为人知的阴谋。

传道与公开的教义

统一教的教众们非常乐意传播他们的福音，他们经常会向非教徒的人群传道，好让无知的异端们接受他们的“真理”。虽然公众大多十分厌恶统一教，将这群坚定地相信人类是外星人造物的信徒当作疯子，但统一教徒通常（注意是通常）并不会隐藏自己的身份。他们时常会公开佩戴教堂出售的神印徽章作为信徒的标志。

在对公众传道的时候，统一教教徒们散播的信息都是很讨好的诸如“社会和谐、友爱团结”之类的。对环境的保护也是统一教教众传道时爱用的话题之一，他们认为通过行星裂解的方式来采矿是一种危害极大的做法，支持行星裂解采矿的地球政府必然将人类带上毁灭之路。

统一教的广为传播并非因为其教义有多么的科学、先进，而是因为在那个一切以商业利益为重的社会中，许多人都觉得自己的人生没有任何意义。而统一教散播的单纯的友爱、和谐的信息，以及许诺的通过神印将会实现的美好的人间天堂（所谓的信神印得永生），让空虚的人们抓到了一根





37.统一教对泰坦殖民地的渗透把整个殖民地的人口送进了地狱
38.在统一教的压力下，曾经扮演反派的地球政府在《死亡空间3》中被推向了艾萨克的统一战线
39.统一教极端分子是一群毫无人性的杀人狂
40.艾萨克摧毁12号红色神印的举动让他成为了统一教极端组织眼中的异端，势必要杀之而后快





救命稻草。很快，统一教就成了史上扩张速度最快的宗教。

统一教教徒还很乐于通过在公共场合散发传单的方式来传教。在泰坦空间站上，地球政府把统一教的传道行为看成了对公众秩序的严重威胁，曾颁布法令，试图通过发放许可证的方式来限制统一教教徒的传教行为。而统一教教徒大力抵制这一法令，将其看作地球政府的压迫。

统一教获取资金的方式主要是用商业化的手段出售含有宗教信息的纪念品，比如说以黑色神印为原型的镇纸和微缩模型。统一教教义的根基是来自异星的黑色神印。但事实上，且不说统一教的底层教众，即使是上层的科学家，乃至是先知奥特曼本人，都不清楚黑色神印的真实来源与作用。统一教的科学家们曾花费多年时间研究神印表面的符号，最后他们一致认为这些符号所隐藏的信息将揭示人类的真正起源与人类存在的意义，通过破解这些符号，他们有望获得永生，能建立一座人间的天堂，将全人类从危机中拯救出来。

统一教对其供奉的神灵从未有过明确的定义。莫瑟博士（在USG石村号上放出再生怪追杀艾萨克，最后把自己喂给了尸变体的那个大胡子变态佬）就满口“神”个没完。一些疯掉的统一教信徒也会在墙上涂写“神”这个词。莫瑟博士口中所说的神是泛指在背后操控着神印的力量，统一教的教义认为这些力量创造了人类和神印，同样的，这些力量将会团结全人类，通过“聚合”让所有人类合为一体。

和其他的许多宗教类似，统一教的教义也认同世界末日的存在。统一教教义的特殊之处在于，死亡是教义的核心。教众们相信，当世界末日最终来临的时候，所有的生命都会被吸收到神印的两个尖端之间，最终融为一体。他们把这个过程叫做“聚合”，相信聚合会为人类解决一切灾难与问题。在聚合的过程中，人类的灵魂会放弃自己的个性，与神印合为一个单独的实体。在某些对教义的解读中，进行聚合的则是人类的身体或者血肉。

统一教的教徒们还认为，在这场末日浩劫中，信徒将会获得永生，而不信者将会被神所遗忘（当然，也有挽救的方法，那就是把他们的尸体埋进统一教的教堂）。统一教教众将那些不相信末日教义的人称为异教徒。莫瑟博士认为被转化为尸变体的异教徒也可以得救，他自己则负有拯救异教徒的神圣使命。所以他疯狂地追杀诸如艾萨克之类的异教徒，并把他们的尸体转变为尸变体。在莫瑟博士看来，异教徒并非罪孽深重的妖孽，只是一群不明真相的迷途羔羊，而他的杀人行为自然就是对异教徒们的帮助和解救。

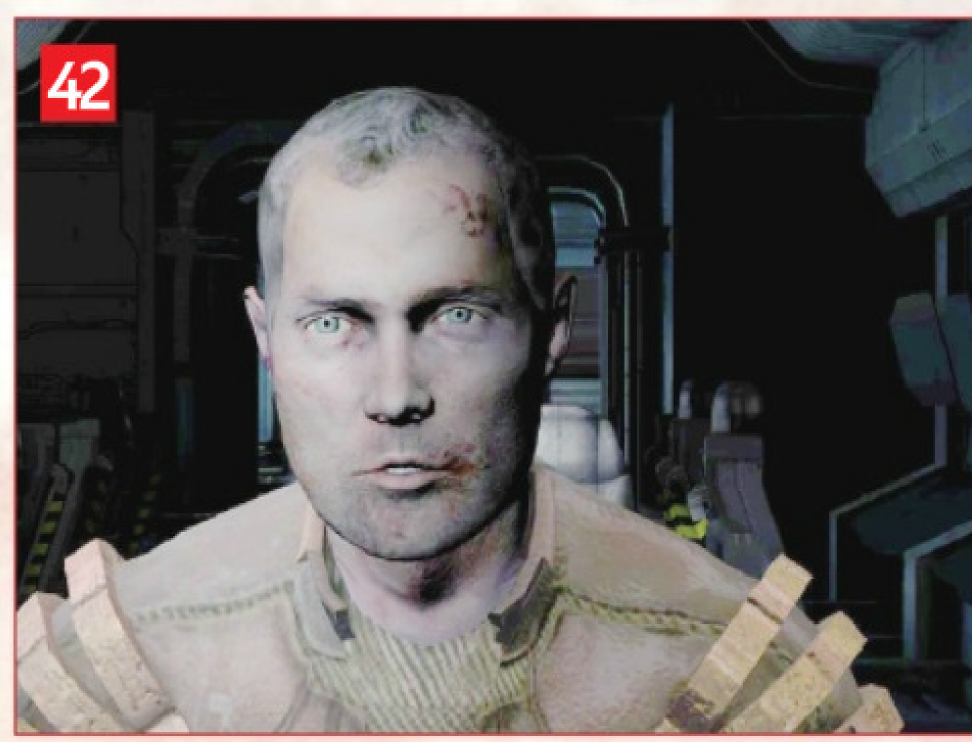
死亡是统一教教义中的重要组成部分。对统一教教徒来说，死亡不是终结，而是完成聚合之路的重要步骤。所以，统一教教徒不会为亲友的逝去感到哀痛，相反的，他们会庆祝亲友的死亡，并满心期望着自己有一天也会加入这队伍。虽然统一教的教徒表面上都十分平和，但他们时常会做出一些类似邪教组织的举动，比如说大规模的集体自杀。而“欣喜地接受死亡”这样的教义更是促使了自杀行为的发生。

统一教教会不赞成将教众的尸体埋葬或是火化，他们把尸体保存在飞船上面。这是因为统一教的教义认为，一个人死后的躯体是不可以被侵犯的，否则信徒用于参加聚合的载体就遭到了破坏。如果一个统一教信徒在生前是无私而善良的，死后尸体又得到了妥善的保存，那么这个信徒就会在将来的某一天重生，不但在精神和身体上都获得升华，而且还能和自己的亲友生活在一起。于是，统一教的教众会习惯性地将尸体冰冻（请参考《死亡空间》第五章开始时的那个巨型冷藏室）。

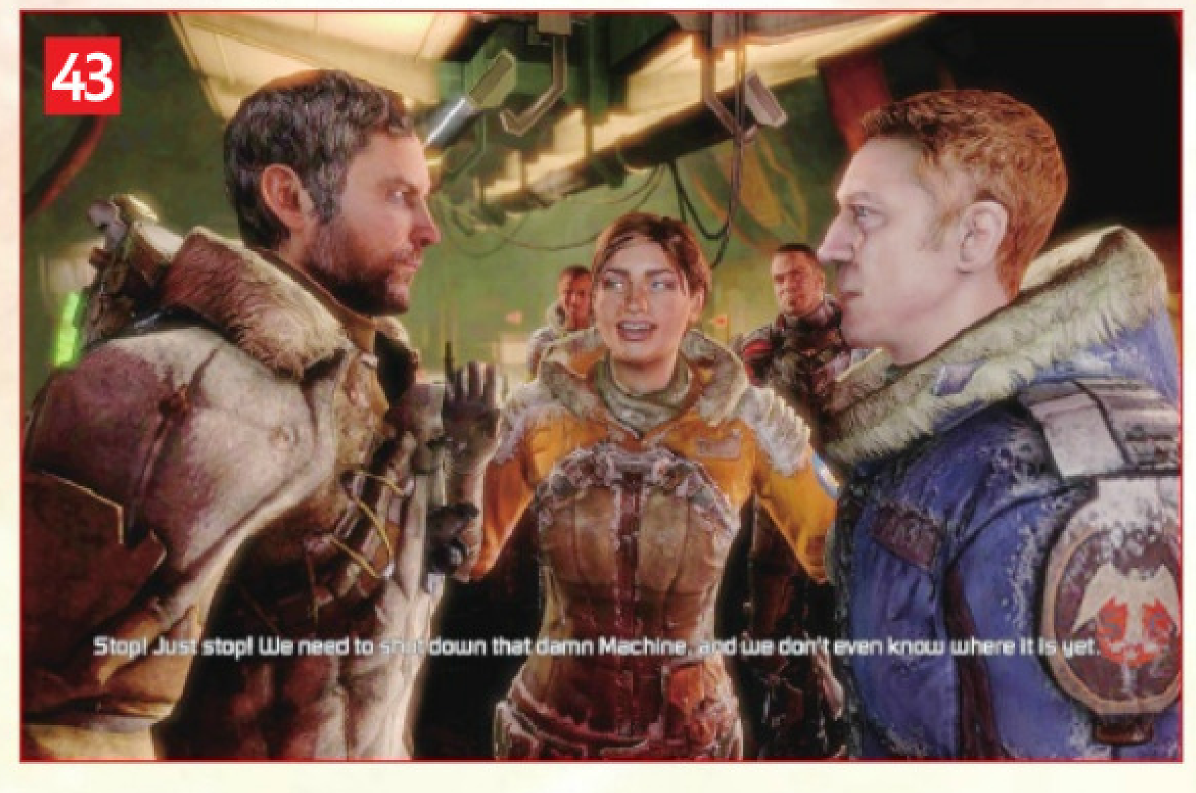
统一教的真面目

统一教的广大教众所不知的是，统一教的历史和教义都





41.残杀整个月球殖民地的居民，只为发动神印的聚合，这便是统一教的疯狂
42.（差点就）拯救了人类与银河系的技术宅艾萨克曾经就是这个样子
43.在T-沃兰提斯的行动中，被统一教收买的诺顿不时为整个小队制造麻烦
44.通过挟持艾丽，丹尼克把地球送上了神印诸月的餐桌





被人为地扭曲过，目的是为教会高层的利益服务。事实上，统一教的先知奥特曼就从未相信过神印允诺的永生。而他的死也并非教义中所说的殉道，而是地球政府特工进行的刺杀。正是谋划杀害奥特曼的人创立了统一教，还利用他留下的研究成果来扩大统一教的影响。底层的教众都知道统一教教会与地球政府间的紧张关系，他们所不知道的，是统一教的创始者其实都是地球政府的成员，是地球政府派往尤卡坦半岛研究神印的科研小组。由于长时间被黑色神印的辐射影响，这些人的精神早已出现问题。他们不再相信任何的逻辑或是科学，而是固执地认为尸变体的出现就是神印可以创造生命的证据。

在最早的研究中，统一教高层的研究者就已经正确破解了神印表面的符号，并依据这些代码制造了一种新的微生物。这种微生物能够重组人类尸体中的DNA，最终把尸体转化成恐怖的尸变体。尸变体的存在并未吓退统一教的创始者们，反倒是被他们当成了神印能够带来永生的证据。为此，统一教采集了一些尸变体活体样本进行研究。他们得出的最后结论是：尸变体是神灵意志的延伸，是被神印之力复活的死者，尸变体形成的过程证明了永生是可行的。他们还相信，尸变体是一种有缺陷的生命形态，人类的尸体之所以会变成尸变体，是因为受到了破损的黑色神印的影响，进而经历了一次不完整的复活过程。只要他们能够找到一座完整的神印，或是创造一座新的神印，并正确地加以利用，他们就能实现“聚合”的伟大目标，人类就能获得永生。就是这样神经错乱的“结论”成为了统一教教义的核心，还吸纳了无数坚定的教众。

在这一时期，统一教高层至少还算清醒地知道尸变体这种东西是不能放出去乱跑的（唯一的一次故意放出尸变体是弄了个巨兽尸变体去追杀奥特曼），他们借以实现永生的途径是神印，不是尸变体感染。

但在后来，随着早期创始者的逐渐离世。统一教高层把“变成尸变体”当作了实现转变与重生的唯一途径。在“死亡空间”历代中出现过的几个主要统一教徒都把尸变体感染当成了荣耀的重生之路，像是一代中的莫瑟博士和二代中的戴安娜都在有意地传播尸变体感染。他们都清楚地知道尸变体感染会造成多么可怕的平民伤亡，但为了实现神印允诺的永生，他们毫不在意。统一教教众保留死者尸体的习俗也在此时变质了。原本保存尸体的目的是为了逝者有一天能够在天堂重生。而在此时，大量被保存的尸体都成为了尸变体的储备力量。

在这样的教义的指导下，统一教教会高层将神印视作了人类下一阶段进化的关键，而把自己看成了推动人类进化的伟大先行者。神印能量引起的精神错乱，被统一教教会当作神的启示，至于那些发疯乃至自杀的人，则不过是一些意志过于软弱所以无力承受神启的弱者。为了完成人类进化的伟大使命，统一教教会的高层正在努力让全人类都做好迎接聚合的准备——底层的教众被误导，以为聚合将会为他们带来永生；至于那些不相信统一教的异教徒，统一教将不惜通过尸变体感染的方式来让这些人走向“永生”。

源于车祸，高于真菌——尸变体的生理与行为

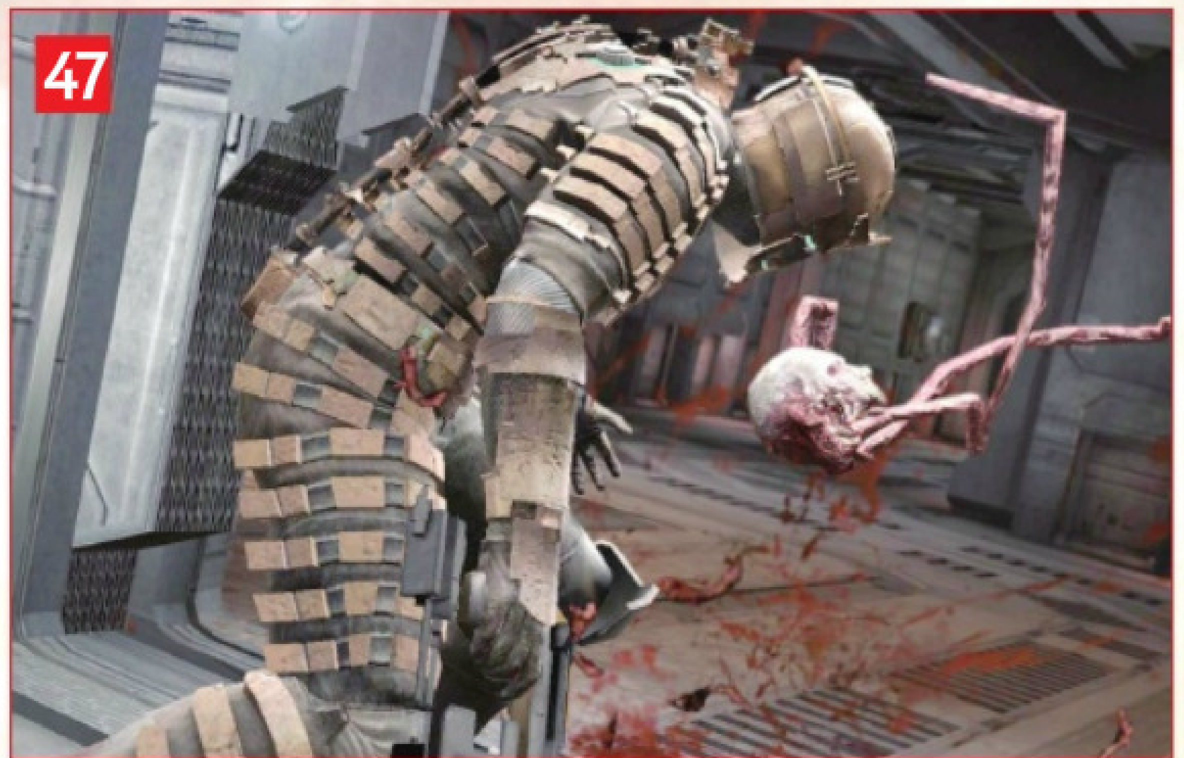
之所以有这么一个奇怪的小标题，是因为在“死亡空间”系列的访谈中有过“设计尸变体时有从车祸现场和真菌身上获取灵感”的说法。车祸现场提供的灵感自然是尸变体扭曲的形态，这一点在最普通的尸变体刀男刀女（Slasher的绰号）和人鱼（Leaper的绰号）身上最为明显。而真菌提供的灵感，则是尸变体的“生命循环”。

大家是否还记得初中生物课时老师是如何介绍真菌是





45.神印在刚接触到智慧种族的时候，会通过制造幻觉和神经失常的方式，来为尸变体的繁殖提供“养料”
46.“感染者”尸变体一直是尸变体感染尸体的最主要方式，仔细观察其体征会发现这种蝙蝠状的生物也是人类尸体所化
47.人头状的“爬虫”尸变体，它们会持续侵入不同的尸体并取代其头部
48.在《死亡空间3》中，虫群尸变体也成为感染的途径之一，不过它们变换了外形





如何补充养分的？与细菌、病毒之类的寄生方式不同，真菌获取养分的方式是腐生，即从动物或植物的尸体中吸取养分。蘑菇、霉菌都会在尸体的表面乃至内部扩散菌丝，进行分解作业，并用吸收来的养分进行繁殖。由于真菌类通常都在阴暗的角落低调地工作，普通人也难以接触到长满蘑菇的尸体，所以大家都没注意过真菌的行为是有多么的恐怖。近年的一则名为“僵尸蚂蚁”的新闻终于引起了公众对真菌的注意，一种名为Ophiocordyceps Unilateralis的真菌会感染蚂蚁，在蚂蚁体内生长，并分泌化学物质影响蚂蚁的行为。在这种真菌的影响下，蚂蚁会脱离自己的群体，用下颚将自己固定在树冠与地表之间的树叶上。这个高度的湿度与温度最适宜Ophiocordyceps Unilateralis的生长，它会将蚂蚁杀死，而后从蚂蚁头部长出孢子囊，最后将孢子囊发射到地表上去感染其他的蚂蚁。《死亡空间》系列中的尸变体，其生命循环方式就十分类似Ophiocordyceps Unilateralis。

尸变体的生命循环源于神印。这些外星建筑不断地向周围发射的电磁信号有两重功效，对于附近的一切尸体组织，这种信号会促使尸变体病原的产生，病原体会将寄生的尸体组织进行重组（就像是真菌把腐烂的木头变成蘑菇一样），进而制造出活化的尸变体；对于尚未死去的智能生物，这种信号会造成神情恍惚和幻觉，受害者最终会走上杀人或自杀的道路，为尸变体感染提供大量的“原料”。

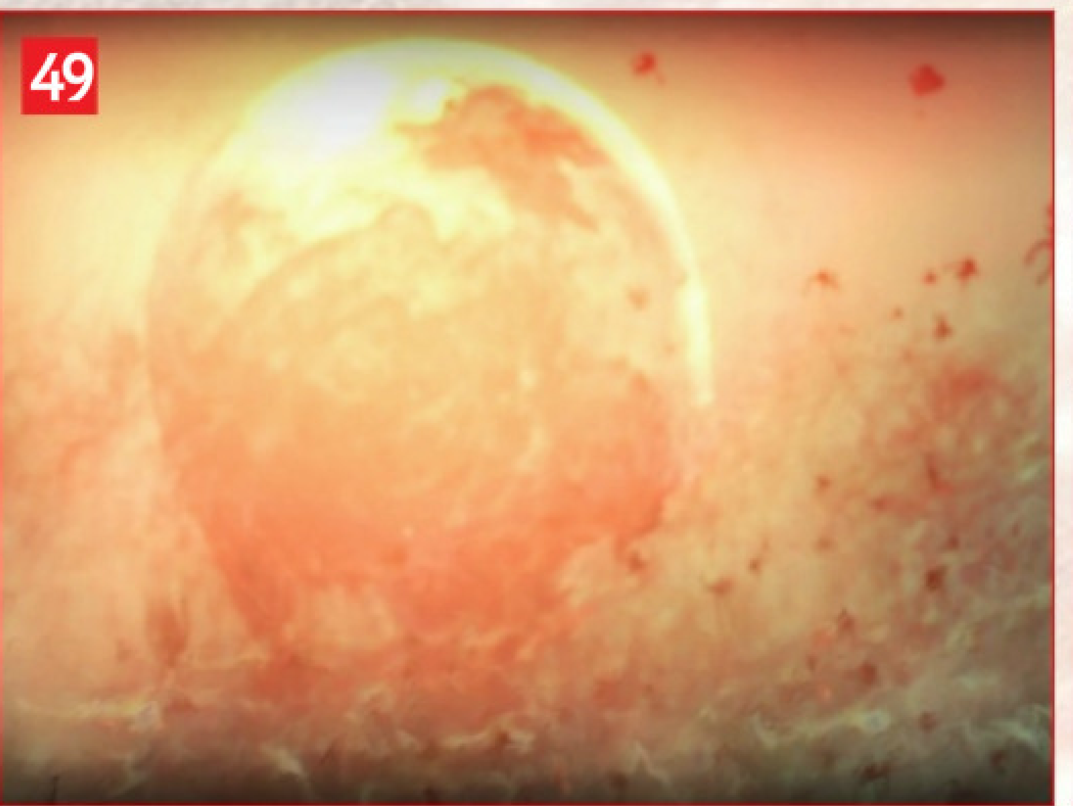
尸变体病原也可以对活体受害者进行感染。一般来说，这种感染方式需要通过某种尸变体作为中介来将病原体注入宿主体内。在《死亡空间2》中，开场时刚救出艾萨克就壮烈掉的那位统一教黑人兄弟就是死于“感染者”的背后偷袭，随即就变成了尸变体；《死亡空间3》里的直接感染方式则变成了“虫群”（Swarm）钻进受害者的尸体、“爬虫”（那种长着触手乱爬的人头Creeper）取代受害者的头部。

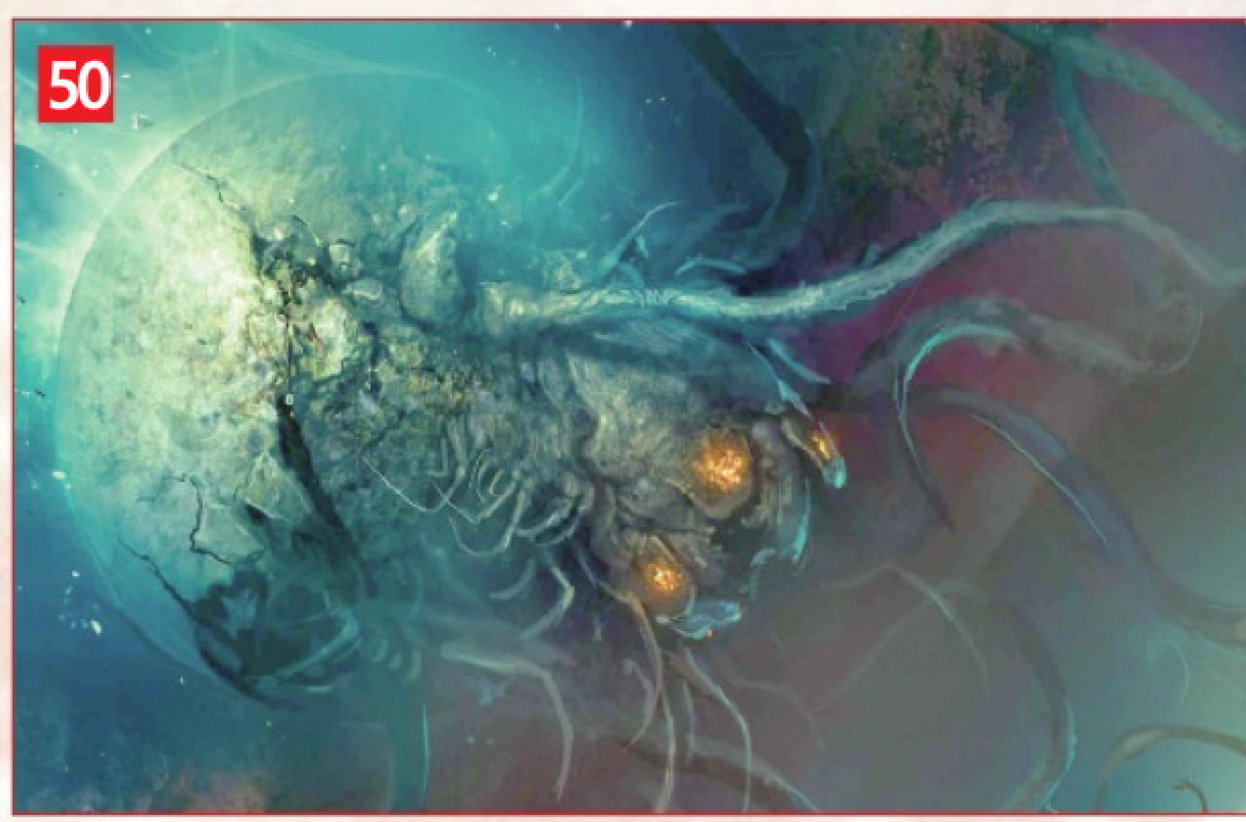
直接与尸变体病原接触不会导致活体受害者立刻变异，尸变体的变异在绝大多数情况下要在受害者死后才会进行。与病原体的接触最多是妨碍受害者的行动，让他们更容易被其他尸变体杀死。当然，特例也是存在的，例如在T-沃兰提斯的主权殖民地联盟远征部队中，就有一部分士兵由于过度饥饿而食用了尸变体身上的肌肉。摄入的尸变体组织在他们的消化道里开始了相对缓慢的转化过程，将他们变异成了“饿鬼”（Feeder，这种尸变体是否已死还未有定论，毕竟他们还会说话）。

一旦受害者死亡，尸变体病原就会立刻开始它们的重组工作。这个过程极度的迅速兼暴力——细胞的活力被迅速榨干，用以完成对尸体组织的转化；骨骼被破碎重组，转变或是合并成新的肢体、武器；消化器官、呼吸器官和血液循环系统都是无用的累赘，都会被重组成新的肌肉组织，进而增强尸变体的力量。以上的各个过程会释放出大量的热量，将血管中的血液加热到沸腾的状态，最终导致皮肤破裂，满脸是血。

变异过程最终的产物在很大程度上会受环境和受害者体质的影响。潜伏者（Lurker，常被叫做妙蛙种子……）在《死亡空间3》之前基本上都源于培养槽中的人类婴儿，到了《死亡空间3》则变成了被寄生的犬科动物；守护者和巢穴都是被尸变体“菌毯”所捕获的受害者，只不过前者大概是男性，而后者多半是几个女性混合；最有意思的大概是追猎者（Stalker），这种明显带有鸟类/迅猛龙特征的生物的起源有多种说法，有人认为是某种动物的变异，而另一些人认为它

49.所在星球的大部分生物都被尸变体感染后，聚合开始，神印之月逐步凝聚成形
50.凝聚成形的神印之月大概是这个凶猛的样子
51.不过在游戏里近处观察的时候……它还挺萌的
52.被击落后的神印之月大概就这么撞死在地表上了



















53.孕妇和宝宝被感染就会变成这种恐怖的组合
54.被感染的犬科动物取代婴儿成为新一代“妙蛙种子”的宿主
55.根据《死亡空间——殉道》的记载，这种只会污染空气和哀嚎的怪物是人类有记录的最早遭遇的尸变体
56.被尸变体感染的外星生物成为了巨型尸变体Nexus
57.熊孩子尸变体大队的消失表示制作组对抗议者终于妥协了

们是被感染的多胞胎，所以才能形成协作捕猎的默契。

还有一些尸变体是由多具尸体共同变异成的，典型的例子如“大猩猩”（Brute）就有人工起源的说法，据说是地球政府为了杀死奥特曼，而用3具尸体和尸变体病原制作出了这种巨型尸变体。《死亡空间3》中没有Brute出现似乎也印证了这一说法，因为T-沃兰提斯星球从未被地球政府染指过，也就没有这种刻意合成的尸变体。

在某些特例下，通过对受害者的脑部注入尸变体组织，也可以创造特定类型的尸变体。这些尸变体可以在极短的时间内再生损失的肢体。在《死亡空间》一代中，疯狂的统一教徒莫瑟博士就制造出了可以再生的猎手尸变体。另一个类似的例子则是《死亡空间2》中出现在泰坦空间站的Ubermorph，只是Ubermorph更像是自然形成，而非猎手那样是人工干预的产物。在游戏流程中，我们可以见到少数头部像Ubermorph一样长出许多眼睛的尸变体，也许他们就是Ubermorph的早期阶段。《死亡空间3》中的再生尸变体源自主权殖民地联盟派出的远征队，其众多的数量和“被释放”的出场方式似乎暗示了远征队中有人故意制造了这些超级尸变体。

尸变体病原的感染对象并不局限于人类。《死亡空间——殉道者》中就有一条被感染的鱼类，它开始袭击其他鱼类，并对尸体进行感染。主权殖民地联盟远征队随队携带的犬科动物也被感染成了新品种的潜伏者。在T-沃兰提斯星球上，艾萨克遭遇了外星人尸变体和当地动物形成的巨型浮空尸变体“美杜莎”。

所有尸变体的生命力都极度顽强，以至于能在真空之类的恶劣环境下存活。这再一次证明了真菌的伟大——尸变体不需要呼吸，也没有血液循环，足以让正常人休克乃至失血而死的伤口，对尸变体来说不过是在身上开了个大洞而已。失去头部对尸变体的行为也不会有多少影响（参考艾萨克大叔霸气十足地扭掉喷酸怪的头部、踩掉人鱼的头部后对方依然活蹦乱跳的情景），所以枪法精准枪枪爆头的地球政府武装部队（恐怕还包括SCAF的士兵）在面对尸变体时遭受了惨重的伤亡。

许多的尸变体身上都有亮黄色的肿瘤状囊肿。在遭遇攻击的时候，这些囊肿多半会剧烈地爆开。大部分尸变体都不会进食，也许这些囊肿才是他们能量的来源。在攻击尸变体的时候，最好的方法就是攻击囊肿，从最小的自爆婴儿怪到各类巨大的Boss怪物都吃这一招。如果对方体表没有明显的囊肿，那么将对方大卸八块削成人棍也是个不错的方法。“死亡空间”历代游戏和影视作品中都有先烈将“截断它们的肢体”这血的教训传授给大家，其中表现最突出的大概是《死亡空间——坍塌》中的USG石村号保安队，这些手头缺乏射击武器的猛男猛女硬是用等离子锯杀开了一条血路，若不是内部有人脑残，恐怕他们会上演一场《德州电锯杀人狂》的太空版——《USG Ishimura PlasmaSaw Massacre》。

《死亡空间3》对玩家的截肢能力的要求有所降低，很多大威力的武器都能直接将尸变体轰成渣，无需再瞄准肢体。唯一提高了要求的尸变体应当是被戏称为“李逵”、手持两把冰镐或斧头的游荡者（Waster）。如果手头没有大威力的武器，玩家就必须在这种尸变体猛冲过来的短暂时间里截断它的双手。打腿、打头都会导致游荡者变成远近皆能的触手魔。

当“聚合”开始的时候，神印会吸收并重组整个星球的有机生命，将它们合并为一个体型近似行星卫星的巨型尸变体。尸变体的这种终极形态被称为神印之月。在“死亡空间”的宇宙里，有大量的神印之月在休眠。

所有的尸变体都具备强烈的攻击性，它们会疯狂地攻击一切非尸变体的生物。这种凶残的习性可以用尸变体的生理特性来解释：形态多样的尸变体本质上不是一群有独立意识的生物，而是神印之月的组成部分。尸变体对其他生物的袭击，

可以被看作是这个巨型生物的摄食与消化行为。换个角度来看，其实我们人类的消化器官和免疫系统，对任何被判断为非本体来源的物体，也具有强烈的攻击性。

单个的尸变体个体已经展现出了一定的狡黠。他们会利用通风管道接近猎物，会装死，会等到猎物进入攻击范围后再发起攻击，还会趁其他尸变体纠缠猎物的时候进行突袭。但我们不能依此推断所有的尸变体都有智能。虽然多种尸变体共同袭击猎物的情况的确存在，可在这种情形下，尸变体依然是自顾自地发动袭击，不会顾忌同类。最典型的例子莫过于喷酸怪和孢子怪，这两种尸变体喷射出的物质时常会干掉一大群同类。

基本上，尸变体没有表现出社会性动物的群体行为。它们不会用声音与同类交流，也不会相互触碰，地球政府、主权殖民地联盟和统一教的解剖研究也没有发现这些生物用化学信号交流的迹象。在没有猎物可以袭击的时候，一些尸变体会漫无目的地游荡；饿鬼会带着生前的记忆，四处寻觅食物；唯独追猎者会拖走受害者的尸体，也许是给感染者提供制造新尸变体的来源。由于200多年未遭遇其他生物，《死亡空间3》里的尸变体大多选择了用休眠的方式来保存能量。在这200多年的时间里，尸变体由于体内的水分散失而木乃伊化，所以这一作里的尸变体都很没肉感！

某些特定的强力尸变体可以控制低级的尸变体进行协作，Ubermorph就曾带着大队尸变体袭击了泰坦空间站的政府区。以前曾有人怀疑诸如巢群意识（Hivemind，一代的终极Boss）是所有尸变体的中枢，可《死亡空间3》已经推翻了这个假设。控制着所有尸变体的是神印之月。苏醒过来的神印之月可以在极远的距离上制造并操控尸变体（T-沃兰提斯的神印之月被摧毁后，其他的神印之月在地球附近仍能操控T-沃兰提斯的尸变体）。

《死亡空间2》中出现的追猎者是尸变体中的少数例外之一。在没有巢群意识指挥的情况下，追猎者仍然表现出了难得一见的独立智能和合作意识。追猎者会用在墙角露头卖萌的方式吸引艾萨克的注意力，为其他方向包抄艾萨克的追猎者制造机会。它们发出的鸣叫声似乎也是有意义的——在发动冲锋的时候，追猎者用的是高亢的鸣叫；在艾萨克转移位置的时候，追猎者会用一种鸣叫来警告同类。幼儿园尸变体大队（Pack）也表现出了类似的社交行为。

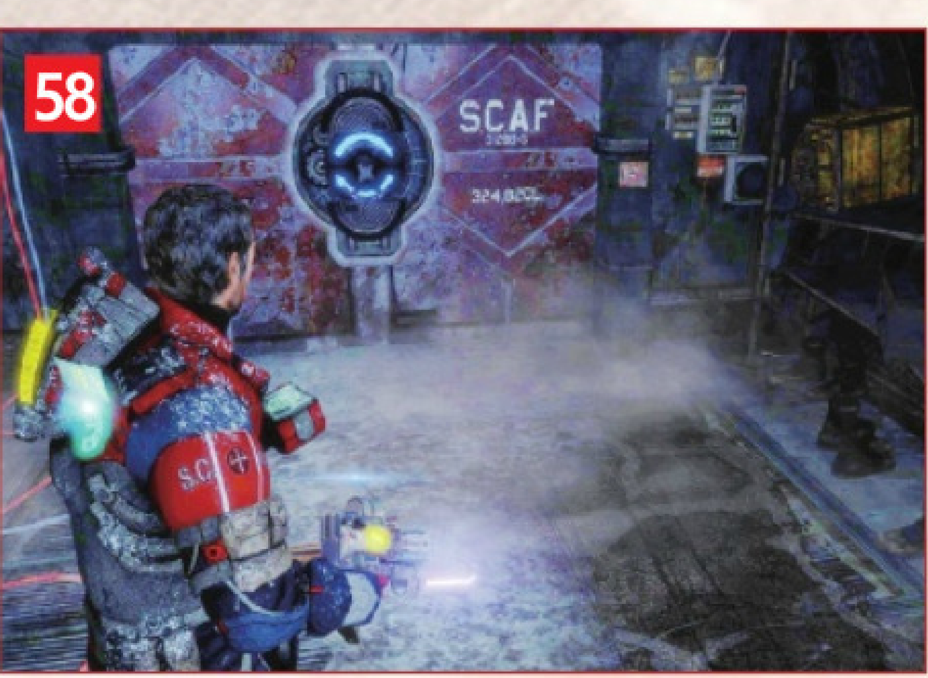
《死亡空间3》中的尸变体则展示出了使用工具的能力。游荡者会使用手中的一对斧头作为武器。有人认为这是远征队队员在死亡时由于肌肉僵直而把武器紧握在了手中，成为尸变体后，它们在挥舞手臂时自然的就把斧头当作了武器。但这不能解释另一种使用工具的案例：被爬虫所寄生的SCAF士兵（统一教极端组织成员）尸体会使用脉冲步枪之类的武器来射击活体生物。如果说这些尸变体是由于肌肉僵直而拿起武器的话，它们应该是把枪支当作棍棒来袭击猎物，而不是像现在这样进行虽不精准但明显是受控制的射击。

评论篇

用一句话总结我对《死亡空间3》的印象？很简单，作为一款踢门杀怪搜Loot游戏，《死亡空间3》已经完爆了《边境之地2》……

等等，似乎有什么不太对劲。

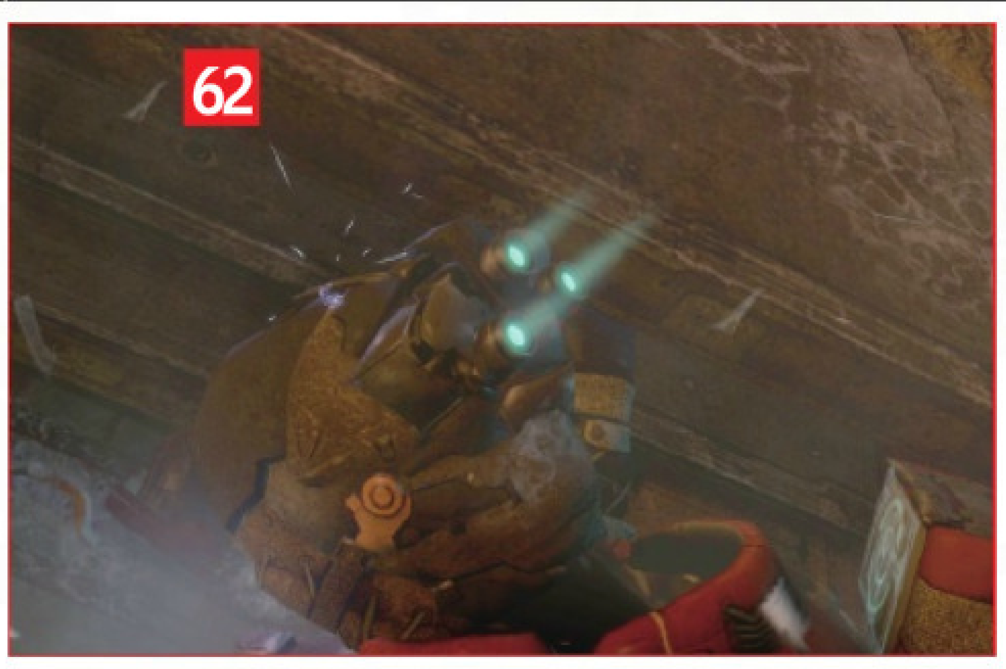
58.液压刀属于看起来好酷啊可是用起来想哭的典型
59.铆钉手枪+电击器，真是小身板，大威力
60.真·脉冲步枪+铆钉链炮是神都能杀给你看的犀利组合
61.考古服……如果没有那个怪异的毛领子的话，可以直接去演迈克·贝的《变形金刚》了

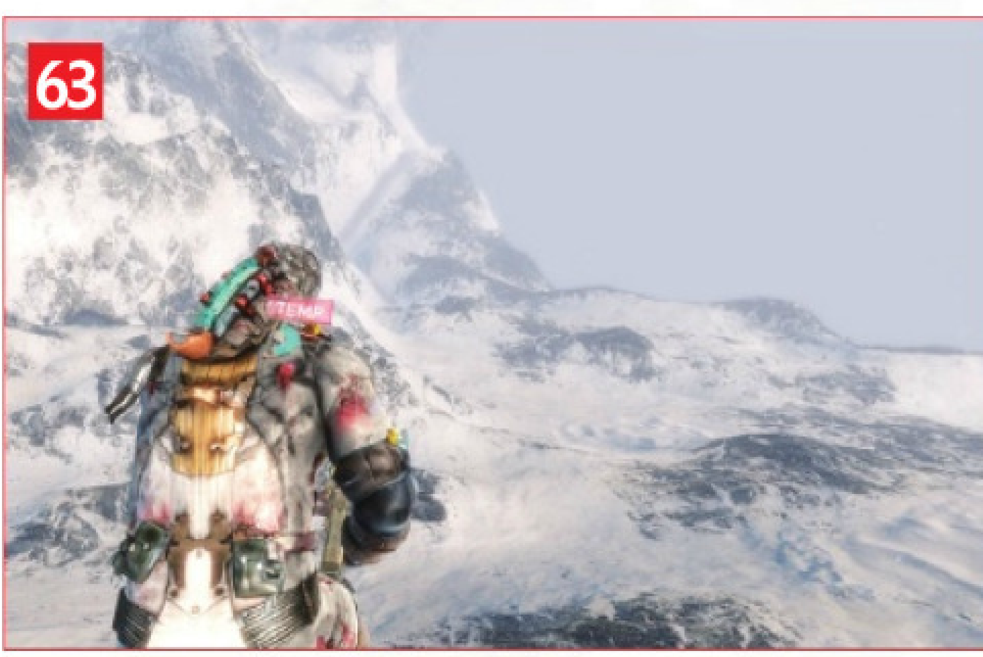




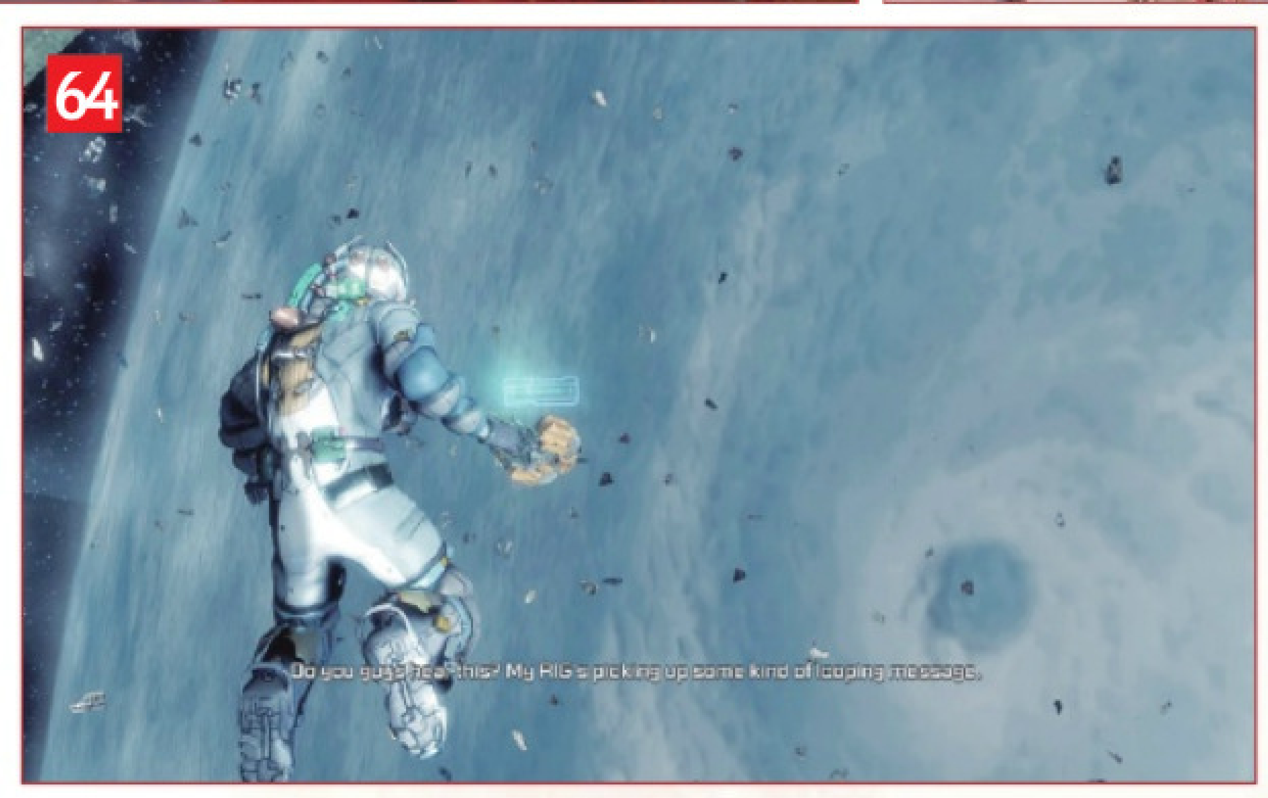








62.精锐军团服看起来很帅，可没有任何独特的属性。再者，这一身真的很“分裂细胞”
63.取得极地探险服的这个任务链堪称精品
64.第三章到第八章的太空场景十分带感
65.藏有极地探险服的地下室中有大量被包裹得像是木乃伊的尸体





为什么说是踢门杀怪搜Loot游戏

与前面几作相比，《死亡空间3》的游戏性重心已经发生了转移。在这一作中，游戏的乐趣已经转换到了搜集武器组件和芯片，进而开发最威猛的武器上面。用通俗一点的话说，这一作《死亡空间》的重心就是踢门杀怪搜Loot。

重心转变的最显著表现就是武器系统的彻底改进。由于武器系统从原来经典的每件武器两种功能，演变成了到现在全面DIY化的武器框架+两个武器核心+两个功能端口+两个强化组件+八个强化芯片，玩家们都把大量的时间花费在了拼装新的武器并试验其新功能上。而且玩家们也有了更多的动力去购买DLC、搜集文物、通关二周目、通关不同模式，因为这都可以为他们解锁更多的芯片组和武器配件。

玩家们在踢门杀怪搜Loot上有多沉迷？从游戏发售后各个“死亡空间”主题论坛上的讨论贴子的内容就可以看出，在不短的一段时间里，大家都在忙着尝试新的武器组装方案，组装最劲最强力的武器，并把在试验场打靶的视频放出来给其他的玩家分享、讨论。这一点上看，《死亡空间3》的转型是很成功的。

不过，《死亡空间3》的DIY武器系统仍然存在着缺陷。几种武器组装方案过于强力，即使是在“不可能”难度下也依然能豪快地大杀四方。这几种武器包括连环闪电炮（主加伤害和射速，两下灭外星尸变体，一枪断再生怪双腿，一枪杀掉一片饿鬼）、钉刺加特林（用射速和弹量砸死一切）、铆钉电击手枪（威力堪比前作中标枪但弹量和射速完胜的神器）、真·脉冲步枪和搜寻者步枪（都是直接打脸打身体灭怪的大杀器）、双联火箭筒加“舒肤佳”（SafeGuard，防自伤）组件。另一方面，其他的武器搭配就会相对显得逊色一点，即使威力足够，也不能像上面说的这些武器一样同时做到威力大、弹药多还不用仔细瞄准。相比之下，前作的武器系统就合理得多。像《死亡空间2》里就没有不好用的武器，即使是喷火器和铆钉之类乍一看较弱的武器，在掌握了使用方式之后，也同样是横扫最高难度的大杀器。

而DIY武器系统最明显的一个设计失误是近战武器。近战武器包括液压引擎组装出的液压锤、液压锯和液压刀。这几种武器看起来都有高伤害、高射速的属性，视觉效果也十分华丽（比如说液压刀一开启就有EVA二号机玩高振动粒子刀的范儿，能闪电般地在空气中劈出几个X状的残像），但问题是伤害效果傻到了一定的境界——所有的近战武器都无法中断尸变体的攻击，即使一个尸变体在扑向你的过程中被你的液压刀劈成了碎片，可只要它的扑击动作开始了，你就还是会受到伤害。想要无伤地使用近战武器，就必须先把尸变体击倒或是减速。要知道在前作中，艾萨克老爷的大力金刚腿和春哥抽脸掌都能把怪物短暂击退，配合投掷垃圾箱和行李包，玩家完全可以在最高难度下无伤空手虐死单个的尸变体。可到了《死亡空间3》里，要消耗弹药要占据武器组件的近战武器反倒没有了中断敌人攻击的效果，设计这样的近战武器有什么意义呢？

还有一点不足要在这里附带提一下，《死亡空间3》的服装收集系统也是不如前作的。玩家在游戏中可收集不少外形各异的服装（那些换皮肤不换外形的DLC货不算进来），但服装之间的性能没有任何差异。对比前作中每套服装都有各自属性的设计，这一作的服装收集略显无聊，纯粹只是换自己爱看的衣服。而且，即使只是收集自己爱看的衣服，玩家也非常的痛苦，因为在游戏初期换上太空服后，这套中规中矩的服装就会陪伴玩家度过将近一半的游戏流程，直到第九章降落到T-沃兰提斯星球后玩家才能换上那套极地探险服。最后要说的是，有些服装好丑啊……极地探险服上的毛领子算是什么，本来快要酷成电影版“大黄蜂”的科考服上的毛领子又算是什么，还有SCAF军团装的绿豆小眼是为了展现王

八瞪绿豆的喜感么……

不太对劲的地方

不恐怖的《死亡空间3》还是“死亡空间”吗？相信绝大多数玩过《死亡空间3》的用户都不会觉得这个游戏有多恐怖，于是这就成了《死亡空间3》被广泛吐槽的一个点。

“死亡空间”系列的风格本来就一直在变。《死亡空间》是尝试阴森诡秘的太空鬼船探险路线，《死亡空间2》就已经转变成了轻松愉快的科幻动作打猎风格，《死亡空间3》则是“斜坡”指挥官乱入拯救人类太空大冒险。虽然《死亡空间3》与《死亡空间》的风格差异是大了些，但好歹有《死亡空间2》预先做了铺垫——我根本就没指望一款打猎游戏的续作会吓到自己。

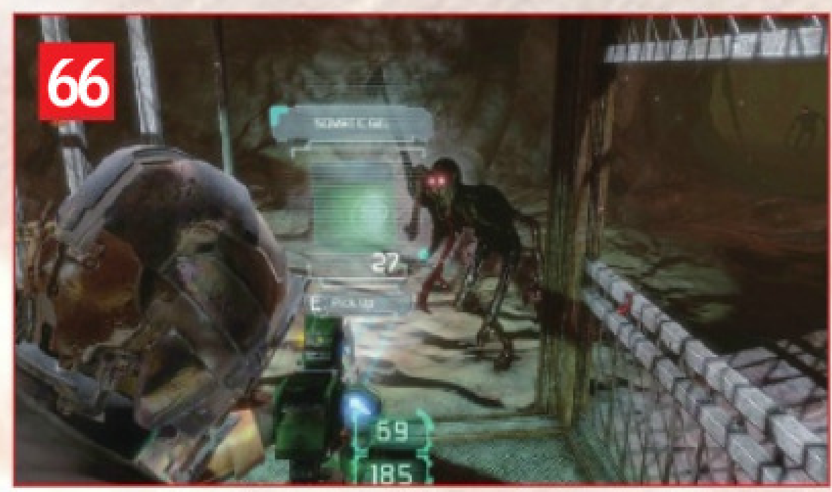
话说，其实《死亡空间3》也还是有恐怖气氛绝佳的关卡设计的。在迫降到T-沃兰提斯星球后，艾萨克的太空服破损，要到一个地下室中去取得极地探险服。玩家在那里会遭遇一种形如骷髅的新尸变体“饿鬼”。这种尸变体的行为方式与其他的尸变体不同，似乎总是在地上翻捡食物。听过地下室里的录音后，玩家就会大致推测出这些尸变体是活人转变过来的。他们曾经饥渴地追踪过一个叫萨姆的士兵，想要以萨姆为食。在转变的初期阶段，这些人甚至还保留了人类的语言能力，会试图哄骗萨姆开门。机警的萨姆没有上当，他破坏了电梯的发电机，把这些疯狂的人困在了地下室里。

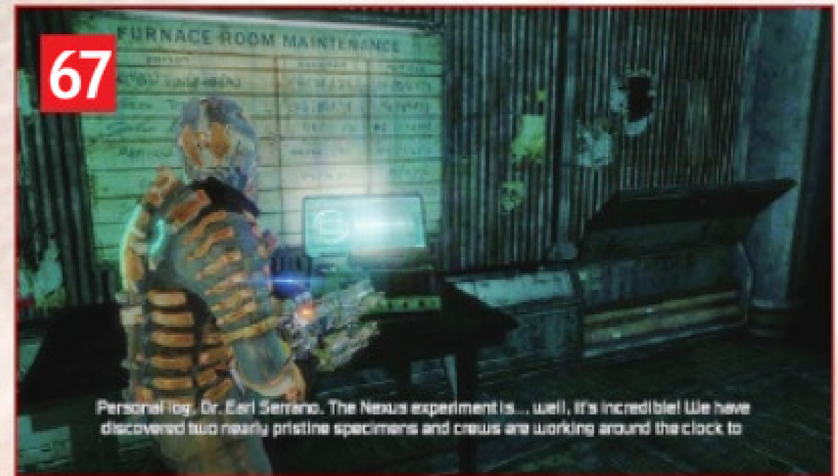
但这一段录音没能完全解释饿鬼的成因，只是告诉玩家饿鬼是由活人转化成的。在接下来的游戏流程里，玩家会得到更多的录音，从而推断出饿鬼出现的完全过程：在SCAF远征队的考察过程中，远征队的补给仓库与总部失去了联系，远征队的食物补给被中断了。一队士兵前去调查，发现管理仓库的士官已经发疯。士官在疯狂中破坏了远征队的食物储备，虽然还有一些面包可供食用，但所有的肉类食物都已经被污染。补给站中的最后一段录音令人毛骨悚然——一名士兵对队友说：“我知道哪里有肉吃了！”当队友惊愕地问他哪里有肉的时候，他指向了人类的尸体：“这些手指、脚趾什么的，难道不都是肉嘛……”被饥饿折磨的士兵们丧失了人性，他们以其他人的尸体为食，却不知道T-沃兰提斯星球的神印会将尸体的组织转化为尸变体。在摄入尸变体组织后，这些士兵一个个地被转变成了饿鬼。

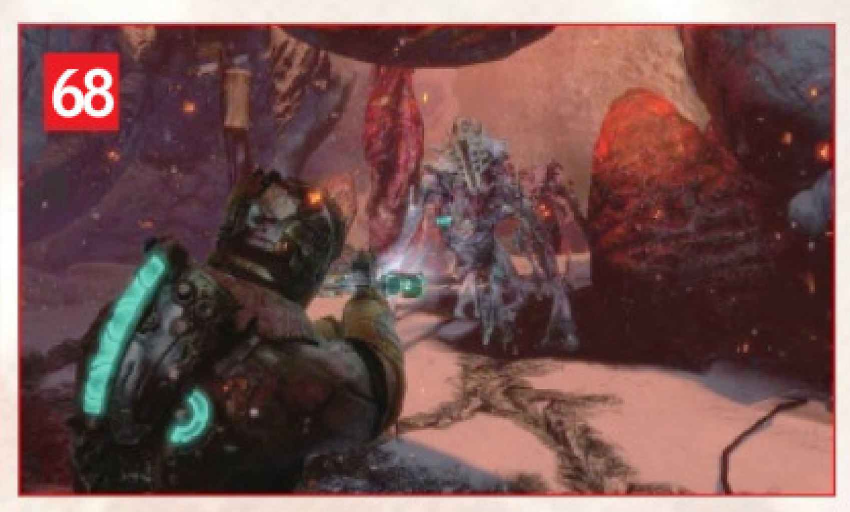
这一段关卡设计，玩起来颇有恐怖小说的感觉。先是有雪地求生的紧迫感作为铺垫，而后饿鬼这种变异体的行为模式也起到了推波助澜的作用。饿鬼出现在场景中的时候，多半是三三两两地在地上的废弃物里翻翻捡捡，似乎保留着生前饥饿难忍、不得不四处觅食的记忆。玩家在第一眼看到这种怪物的时候，就会明显地觉察到它们与其他尸变体的不同之处，进而感到不对劲。此时，游戏再通过录音来一点点地向玩家透露信息，把一个“人类因为同类相食而转变为饿鬼”的恐怖故事展现在玩家面前。

然而《死亡空间3》中算得上有恐怖气氛的关卡，也就是这一处了。游戏里本身还有一些全新的场景，例如主权殖民地联盟的战舰残骸、深埋在冰雪之下的外星人城市。这些场景本来都是塑造恐怖气氛的绝佳环境，但制作组都没有利用上。在绝大部分的场景里，玩家的体验都是遭遇尸变体——尸变体乐颠颠地狂奔过来求扫射，以及尸变体的援兵乐颠颠地狂奔过来求扫射。就我个人而言，这与我下班回家时家里大大小小的狗狗冲过来拥抱和舔脸没有太大区别，只是我不会用等离子切割器射击我家的狗狗罢了。

这种简单粗暴的关卡设计，浪费了大量的资源。战舰残骸里隐藏的危机、外星人尸变体的神秘感，都没有被利用上。就像我在前面说的，这根本就是一款打猎游戏的续集，你所面对的不是什么可怕的怪物，而是一些博美、田园犬和苏格兰牧羊犬。



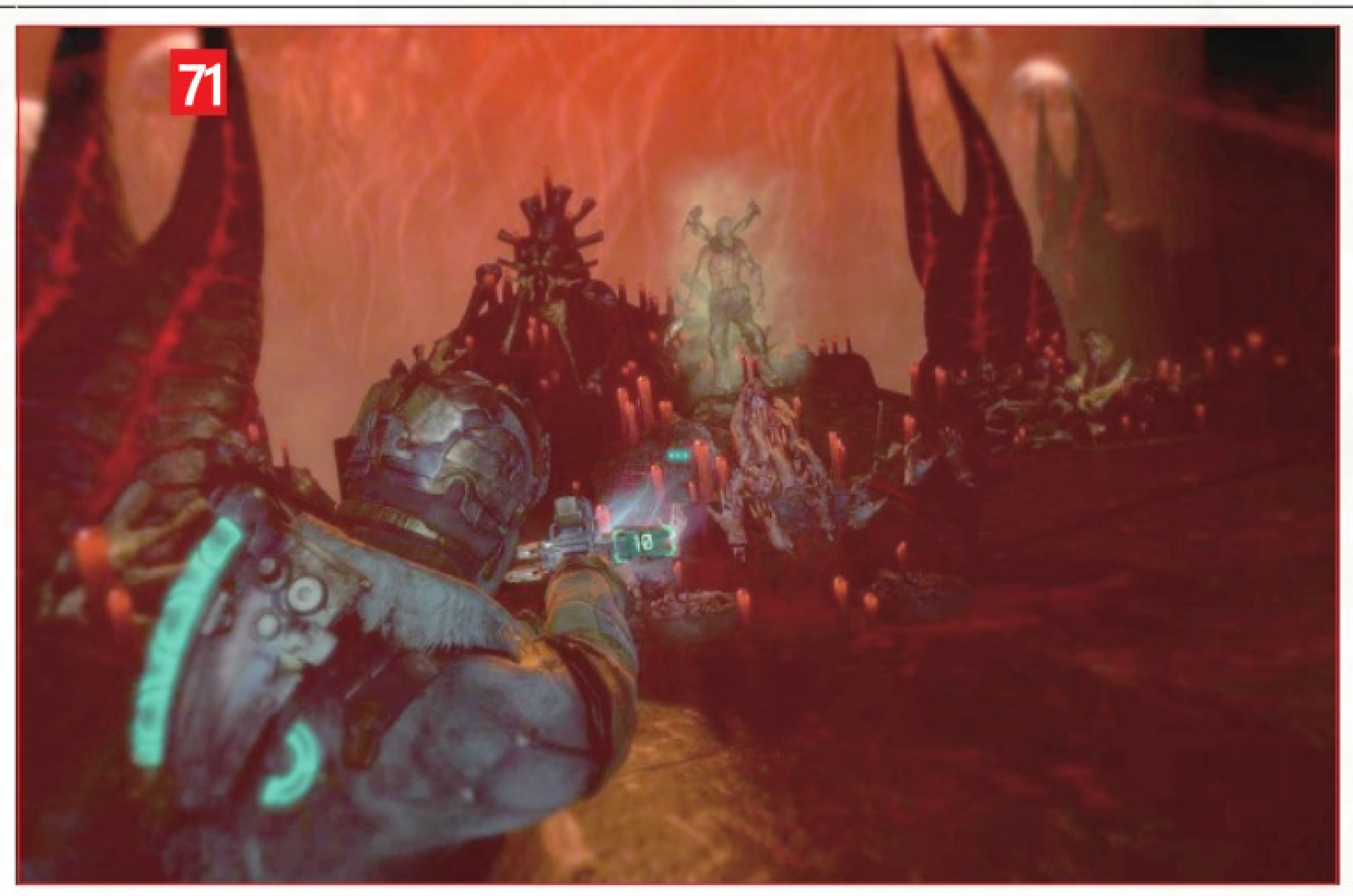








66.饿鬼表现出了独特的畏光性——这和他们的成因有关
67.游戏中的录音提供了大量的信息，其中包括了饿鬼的来源
68.外星人尸变体的设计是一个败笔，行动迟缓，攻击方式单一，纯粹是作靶子
69.如果没能命中弱点，游荡者会迅速变成危险的触手魔
70.悬崖坠落这个段落中没有任何“躲避”的提示，新手很可能眼睁睁看着自己被卷进残骸





71.兰道，作为最终Boss的他几乎是全程陪护主角，其敬业精神堪比“生化危机”里的追击者
72.《觉醒》DLC的大半流程就在这抽搐的画面中度过了

更不对劲的地方

好了，这个地方才是吐槽点。前面所说的武器系统不平衡，恐怖气氛不足之类的问题我都可以忽略。真正让人无法忍受的是游戏关卡设计水平的参差不齐。

就像在上一段里我提到过的，《死亡空间3》中有设计得很棒的关卡，但同样也有设计得令人发指的关卡。这里说3个典型的例子：教学关、支线任务和《觉醒》DLC。

按照正常人的思路，教学关应该出现在游戏的初期，循序渐进地引导玩家掌握游戏里会使用的操作和能力，最好还可以跳过。《死亡空间2》就是按照这个思路制作的，艾萨克从双手被缚的状态下开始逃生，一路掌握移动、奔跑、拾取物品、治疗、动能投掷、射击和静滞力场的操作。等到训练关（也就是序章）行将结束，玩家即将面对第一个Boss级敌人的时候，还特意安排艾萨克换上了工程师防护服。此时略雄壮的音乐和艾萨克爷们无比的表情，都在暗地里给玩家打气鼓劲。这个训练关的效果好到什么程度？我有一个以胆小著称的朋友，在玩过了《死亡空间2》的训练关之后，居然有胆量继续把这游戏玩下去了。除了不能跳过之外，《死亡空间2》的训练关堪称完美。

问题是《死亡空间3》的教学关安排就不是按照正常人的思路来的。似乎制作组默认所有玩家都已经玩过《死亡空间》和《死亡空间2》，丝毫没有考虑“新手”这个物种的存在。在以士兵提姆为主角的序章里，除了移动、射击和手动换弹外没有任何操作提示：玩家第一次遭遇的怪物就是本作新出现的以凶残二字著称的双斧尸变体“李逵”，这时没有任何的提示告诉玩家“李逵”的弱点是双手，也没有任何提示告诉玩家打头打脚都会让“李逵”变成狂暴的触手魔；在雪坡上滑行的时候，也没有任何提示告诉玩家要躲避飞船残骸（前作也有这种无提示的内容但都是在很靠后的章节）。当玩家历经磨难反复重来几遍，终于见到了马哈德将军时，马哈德将军居然把玩家一枪爆了头……然后序章就结束了……

那么其他的操作与技能的教学在哪里？静滞力场的使用教学出现在第一章，艾萨克逃亡到一半的时候；动能投掷的使用教学出现在第三章，一帮人登上了SCAF战舰的残骸之后；“Cut off their limbs！”（切断他们的肢体）的提示终于出现了，问题是这一作中出现频率最高的“李逵”和饿鬼之类的尸变体都不太吃断肢这一招；至于用尸变体的断肢去戳怪物的提示，貌似是出现在第五章的地球新星号上。对于新手而言，这些教学的内容出现得太晚；对于老手而言，这些教学完全没有意义。

至于支线任务和《觉醒》DLC则是这一次关卡设计思路过于极端的表现。《死亡空间3》里有许多的支线任务出现。单独来看，支线任务的关卡还算有趣，需要的时间不多，战斗豪迈，还能提供比较好的武器组件和芯片。但把所有的支线任务放到一起来看，就会发现所有支线任务的流程基本都是一个路数：进场景，一路轰杀尸变体，取物品或者开门，最后来一场尸变体车轮战并拿奖励。第一遍通关的时候，这些支线任务还可以提供芯片和武器组件作为奖励；第二遍的时候，支线任务的奖励诱惑就没那么强烈了，取而代之的是重复杀怪带来的强烈疲劳感。

也许是体谅被支线任务折磨的玩家们，《觉醒》DLC在关卡设计上走向了另一个极端。《觉醒》里没有任何支线任务，甚至没有几个真正的尸变体来围攻你。整个DLC里只有一个敌人，即神印诸月选择的“先知”兰道。兰道不会在现实里发动袭击，他是通过幻境来攻击艾萨克与卡沃的。在幻境里，兰道不能被断肢，不能被杀死，就算被减速了，兰道还能直接传送到你身边猛挥大刀，能对你使用静滞力场，能制造尸变体的幻影来围观你——换句话说，你没有任何办法阻止兰道追击你。

如果兰道只在《觉醒》的最终战里登场的话，他也许会被玩家当做一个“圣光啊，这个敌人值得一战”式的对手。可制作组把兰道设定得无比敬业，他几乎是在全程护送着玩家，把玩家折磨得不堪其扰。我知道制作组也许是想参考《生化危机》里的追击者，用一个几乎不可战胜的敌人来给玩家施加压力。但追击者在登场的时候不会让画面猛地一闪然后不断扭曲和闪光，不会用巨大的嗡鸣声开场然后用噪音淹没玩家，总之，追击者在登场的时候没打算把玩家弄口吐白沫。

相比之下，《觉醒》根本就是试图在玩家身上引发癫痫症状。P

《马尔斯》摆脱了国产回合制网游一成不变的背景设定，转而选择欧式奇幻风格，不失为一个突破方式。精致的2D画面，多样化的角色成长方向，加上精心设计的任务文本，都为游戏体验增色不少。

网游评测：马尔斯

游戏名称：马尔斯	官方网站：http://mars.duoyi.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测
开发公司：多益网络	运营公司：多益网络
总体印象	
优点： ● 画风细腻 ● 世界观设定完善	缺点： ● 不支持高清分辨率
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）	

回合制MMORPG是国内最常见的网络游戏类型，这不仅由于我们的RPG就是回合制起家的（当然，直到现在还是回合制），还因为回合制的开发难度和成本都比较低，结果导致市面上充斥着大量粗制滥造的回合制MMORPG，随意套用“西游”“三国”“梦幻”“修仙”这些泛滥的题材，近亲繁殖、资源重复利用的现象十分常见，随便找几个市面上公测的同类游戏，你都无法分辨它们的区别。在这种情况下，一款有想法、有内容、背景独特、制作态度良好的回合制MMORPG就显得尤为难得。4月12日进行内测的《马尔斯》显然就是一款这样的作品。

与无数采用中国古代武侠、神话、玄幻背景的同类游戏不同，《马尔斯》是一款日式欧风的回合制MMORPG。何谓日式欧风？我们可以参考一下当年的《魔力宝贝》或RO，既能突出日式游戏那唯美清新的画风，又能很好地与欧式奇幻设定结合起来，游戏里的建筑和装饰多来源于古典欧洲时代，显得浪漫又不失代入感。在《马尔斯》这款游戏里，我们便能看到这种风格。但与传统的日式欧风游戏不同的是，《马尔斯》的画风没有过于追求鲜艳明快，场景与NPC形象都具有一定的厚重感，画风非常细腻，在造型上更是甩开了或卖萌或清秀的服饰。这种绘图风格与游戏名称也是不谋而合的——马尔斯，古罗马战神，也是古罗马的保护神，为朱庇特与朱诺之子。起初马尔斯是罗马神话中的繁殖与植物之神，同时也是牲畜与农田的守护神。后来随着罗马帝国的扩张，马尔斯成为了战争的象征，等同希腊神话中的阿瑞斯。但与阿瑞斯不同，马尔斯一般备受敬畏，跟朱庇特一样是最受尊崇的神祇之一。

可以看得出来，制作组在游戏世界观的完善上下了不少功夫。与多数国产游戏寥寥数语，只做功能性叙述，剧情和背景一笔带过的任务对话不同，《马尔斯》的任务文字量还是比较多的，尽力在构建一个完整的西方魔幻世界，从这里我们似乎能看到一些大型MMORPG的影子。任务对话风趣自然，不仅能与游戏背景结合起来，同时也完成了帮助玩家熟悉游戏系统的任务。此外，虽然官网目前提供的游戏资料较少，但其实游戏内置了详细的帮助中心，相当于游戏的百科全书，提供了从基础操作到游戏功能再到副本详细内容的全部信息，算是一个比较贴心的设定。

回合制网游由于操作要求低，变数少，职业和战斗设定通常都比较固定，《马尔斯》则试图打破这种传统。游戏引入了天赋系统，改变了传统回合制游戏一成不变的玩法。双天赋模式在回合制MMORPG是比较少见的，《马尔斯》里的每个职业都会有两个天赋方向，天赋的能力各有不同，比如牧师，既有以治疗为主的神圣天赋，也有以输出见长的暗影天赋。你可以自由分配有限的天赋点数，来打造属于自己的职业风格。

更进一步地，《马尔斯》创新地加入了技能前置效果，在这个设定的支持下，玩家可以在一个回合里施放两个技能。比如牧师可以在前置技能“暗幕”后大幅度提高下一个技能的攻击伤害，增加了战斗的趣味性和可玩性。

目前的《马尔斯》并不支持高清分辨率，这点比较可惜，毕竟这样细腻的画面在大屏上无疑更养眼。好在视觉特效不俗，粒子效果出众，水系魔法的水花都纤毫毕现，华丽的特效在玩家组队打怪时尤为明显——说到组队，游戏在一开始就强调了组队作战的重要性，新手任务中的一环必须要组队才能完成，可见这是一款亲友越多，玩得越开心的游戏。


帮助中心非常贴心，还有图文指南


怪物设定较有创意，一扫同类游戏的审美疲劳


任务里的剧情对话非常详细


水系魔法有很不错的粒子效果


主城人头攒动，大家都在摆摊

受到移动游戏和网页游戏的冲击，本来就根基尚浅的国内端游市场越来越不好过，近期想找一款不那么同质化的网游也越来越难，这就让敢于探索新方向的《希望之翼》显得尤为抢眼了。

网游评测：希望之翼

游戏名称：希望之翼	官方网站：http://xw.duoyi.com/
游戏类型：MMOSLG	当前状况：不删档封测
开发公司：多益网络	运营公司：多益网络

总体印象

优点：	缺点：
● 题材新颖 ● 自由度高	● UI比例不协调

推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）



《希望之翼》是一款战棋网络游戏，这在市面上是比较少见的。因为要涉及到角色的行动、攻击范围等因素，还要同时控制多名角色，战棋的战斗节奏比回合制还要慢，很难被一路玩快餐游戏过来的浮躁玩家接受，相反，单机游戏玩家对其的接受程度反而会更高一些。

《希望之翼》的制作组似乎也知道这一形势，因此和之前市面上出现过的战棋类作品不同，《希望之翼》在游戏内容上更有单机游戏的倾向。无论是清新可爱的画风，还是高度自由化的角色培育过程，都很容易让人想到《最终幻想战略版》这类游戏，多角色操控的战斗体验充满了趣味性。同时，鉴于战棋游戏的多角色设定，玩家自己就能控制一票角色，游戏因此弱化了组队战斗的必要性，任务及副本都支持玩家用自己的小队进行攻破。游戏剧情则针对这一特点做了优化，比普通网游里的剧情更加饱满一些。喜爱战棋游戏的玩家可以全身心地投入到策略的乐趣中。当然，作为网游的《希望之翼》同样没有忘记发挥网络的优势，人物设计、挖宝放妖、日常活动都属于网游特色。游戏同样针对休闲玩家做了一些人性化措施，寻路就不说了，如果玩家打得累了，也能开启自动战斗来减轻负担。

总的来说，《希望之翼》的内容偏向PvE，对热衷于战棋，喜欢思考后以弱胜强的玩家来说，《希望之翼》值得一战。况且随着目前新版本中低级PK活动的开放，玩家也可以在别具一格的战棋竞技中斗智斗勇了。

《斗破苍穹》是国内人气最高的网络小说之一，改编游戏的呼声历来已有。但国内的小说改编游戏经常会出现这样那样的问题。比如“小说原著”只是噱头，往游戏里扔几个眼熟的NPC就完事。那么这次的《斗破苍穹Online》是否也面临着这样的问题呢？

网游评测：斗破苍穹Online

游戏名称：斗破苍穹Online	官方网站：http://dpcq.changyou.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：搜狐畅游	运营公司：搜狐畅游

总体印象

优点：	缺点：
● 对原著还原得比较好 ● 易于上手	● 玩法无新意

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



不管怎么说，有小说的盛名在前，又经过一番大力宣传，《斗破苍穹Online》开服时不火也难，还得排队才能进游戏，一进去又人头攒动，算是开了个好头。

既然是小说改编的游戏，自然要看游戏对原著的还原程度了。在玩家创建角色时，背景是欧式奇幻风格的，但在进入游戏后，又有着浓郁的东方修仙玄幻风格。考虑到《斗破苍穹》原著作为网络文学，本身的世界观就比较随意，在网络游戏里很难得到统一的呈现，这种混合杂糅风格是可以接受的。

剧情方面的还原比较让人失望，交接任务时的对话文本很少，很难让原著读者在第一时间找到认同感。不过其它方面的还原比较到位：原著里的关键设定——“斗气”是游戏里的重要玩法；角色等级按照原著中斗者、斗师、斗灵等阶层来加以区分；小说里所写的23种异火也成为了玩家的附加属性，同时技能、主城、家族等设定均参照了原著。但让人意外的是，与原著联系最紧密的内容居然是趣味问答……活动里的题目大多来源于原著，题量也很大。虽说熟悉原著的粉丝有福了，但这种内容其实算个双刃剑，由于无法起到改善游戏性的作用，没看过小说的玩家自然不能感同身受，可能还会觉得这些问题太不近人情了。

玩法方面中规中矩，玩过畅游的《天龙八部》再来看本作，总会觉得有很多设定都似曾相识。初期节奏较快，门槛几近于无，玩家不用操心任何事情，一路点击几下鼠标就顺风顺水地升级转职，然后活动活动活动活动——除了与《斗破苍穹》小说的这一层关系，本作与市面主流作品并无多少差异。

巨旗传说——派系

《巨旗传说》是一款难得的战棋网游，画面精美，系统严谨，而且还是免费的。特别是它的画面，绝对能让习惯了3D网游的玩家眼前一亮。能玩到这么一款非主流网络游戏，我们不仅要感谢这伙充满爱的开发人员，也要感谢提供了一个相对平等的发布平台的Steam。

■上海 西塞罗

玩家永不满足，3D技术普及时嫌弃2D，现在却不断重新呼唤高清2D游戏；回合制流行时高呼沉闷呆板，即时制流行开来才高喊我们喜爱的战棋类游戏到哪去了——其实正是他们自己当年把战棋类扔进了垃圾桶。现在一帮美国老宅男终于听见了上帝的呼唤，着手制作了一部高清细腻，媲美动画的2D战棋游戏——《巨旗传说——派系》（The Banner Saga: Factions）。现在这款游戏只有网战和内购系统，单机部分仍在制作。从现有的内容来看，这是一款我们久违了的，规则简单又深具内涵的战棋游戏。

出人意料的声与光

《巨旗传说》由Stoic工作室制作，它的成员来自BioWare，是一帮资深RPG制作人员。它的背景植根于维京神话：黑暗正在渐渐侵蚀整片大地，邪神欲侵占整个世界，隐居的巨人族出山，与人类世界的国王结盟，对抗邪恶。

在全民3D的时代，不少2D游戏都打着怀旧牌走老路，但《巨旗传说》却把2D战棋游戏的画面抬高到了一个新的高度。《巨旗传说》有着浓重的欧美2D动画风格，采用真人捕捉，人物有着素描写实般的风格，细腻传神；动作帧数充足，流畅自然，角色举手投足极为传神。角色遭到致命打击的痛苦、巨剑大斧的重量感，以及弓弦的晃动、临死的呻吟都有传神的表现。根据开发人员数量和2D手绘的工作量来看，游戏采用的应该是3D技术制作，但在实际表现上，制作组刻意还原了动画的动作帧效果，让人拍案叫绝。场景方面，游戏也十分注意光影及构图，在新手教程关中，层层叠叠悬挂的旗帜配上复杂光影，有着大教堂琉璃的感觉。过场更让人惊艳，很难让人相信电影级的效果会出现在小规模的独立游戏中。制作者采用了不少讨巧的办法，加入了剪影动画等多种效果，使得过场磅礴大气。点睛之笔当属那面寒风中猎猎飞舞的大旗，巨人们扛着它，带着越来越壮大、望不到边的追随者穿越冰原。荒野与冻结的冰海，代表着希望。

与画面相配的是音效，战斗时围观者的窃窃私语、角色的喘息声，风声、杀声、脚步声丝丝入扣。这些音效和平时的鸟声、打铁声以及大厅的喧闹都营造出了一个奇幻大作的气场。

简单扎实的系统

除了音画上传神的表现，《巨旗传说》在系统上也毫不含糊。作为一款网络对战游戏，它的系统做到了“易于上手，难于精通”。刚进行游戏时，玩家在战斗阶段只需要记住护甲值和HP就够了。HP不仅是生命，还代表攻击力，虽然放在普通游戏中有些奇怪，但在电影和实际生活中，大家

都可以看到角色被砍伤后越来越无力的情况。护甲则是角色的防御加成，公式是最简单的伤害抵消量。这样的算法大大简化了玩家的计算量，不用看各个角色的属性，依然能大致判定攻击结果。因为攻击可以由玩家选择是砍HP还是护甲，选择砍护甲，虽然本回合不能造成多少伤害，却能让下一击造成更多伤害，有利于职业之间的配合。在一些复杂的战棋类游戏里，玩家需要考虑角色进攻和防御方向，在《巨旗传说》中，这些繁琐的计算量放到砍护甲还是砍HP上了，位置关系简化。同时此举还很好的平衡了滥强角色，像“机战”与“火纹”中一人屠尽半边天的情况再也不会有了，巨象也会被群蚁咬死。

游戏里类似MP的设定依然存在，但除了发动技能攻击外，MP还能用在强化移动和普通攻击的“补点”上。和日系战棋类游戏不同，《巨旗传说》除了极少发生的“没有命中”外，战斗结果的随机性非常小，玩家在行动前就可以看到自己的攻击结果。因此比起日式战棋游戏，《巨旗传说》更像棋类游戏。特殊的MP设定极大地丰富了游戏的策略——MP无法恢复，如何有效使用MP是玩家要考虑的重点。在其它游戏中，为了保证能将对方杀死，要保证攻击足够强大，但是在《巨旗传说》中，要考虑的却是如何最有效率地将敌人杀死。MP在游戏中就像在策略游戏中有限的资源，能否最大限度发挥MP的作用，是区别低手高手的一大标志。

《巨旗传说》作为一个战棋类游戏，不能没有角色培养，游戏一样有经验值的设定，但是也大大做了简化。游戏有两种经验，都通过杀死其他玩家的角色而得。其中之一是玩家队伍的“名望”，玩家可以通过它招募新的队员，扩充自己队伍名额。另一个是该角色的升级，也是以杀人数决定。游戏有数十个职业，从几个基本职业，如斧战士、剑盾战士以及弓箭手等发展而来。他们除了数值差异，每个职业都有不同的技能。玩家在对战时不仅要考虑双方的站位，还要考虑攻击类型的搭配，例如有些职业的攻击技能会先攻击敌人的HP，最后一击才攻击敌人的护甲，所以为了利益最大化，玩家在进攻之前，就要想好后续角色要怎么行动才能最大化利用这个技能。

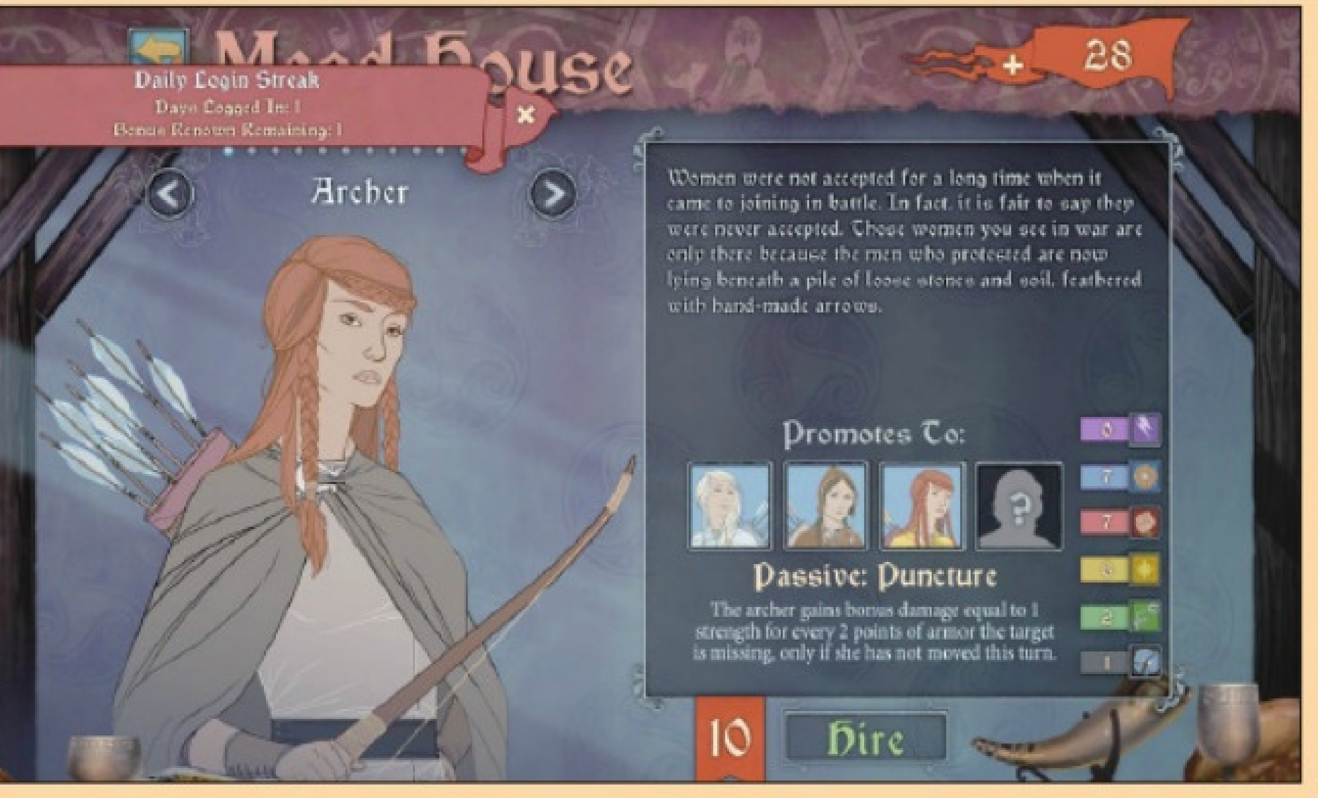
静待单机版

《巨旗传说》的收费非常简单，只有两类收费：购买“名望”和角色的各种配装，现在的内容也仅限于玩家之间一对一。当然制作组的野心不止于此，单机完整版正在制作，预计将在年内上市，还将登陆Xbox 360、PS3及iPad等各类平台。本作刚公布时就获得了国外RPG爱好者的瞩目，它在Kickstarter上目标募集10万美元，最后超出整整70万。从这个网络版来看，制作者目标明确，经验老道。在简化属性，没有高低差地图的情况下，仍然能通过几个简单的设定将各种规则如齿轮一般咬啮在一起。在现在公布的单机版视频中，玩家将有不同的伙伴、不同的城镇、不同的角色以及他们的对话树，玩家将统率大军横穿整个冰原，而这一切，只是一个三部曲的初章。P

（上左图）制作者在简陋的条件下做动作捕捉
（上右图）城镇界面中有几个建筑，玩家可以分别用来对战、招募佣兵、升级能力和游戏内购
（下左图）在角色界面中，玩家可以加点，并且进阶到下一个职业
（下右图）全动画过场制作精良











闪电战2——战线

当Wargaming.net因为《坦克世界》的大热而春风得意，打算一步步打造自己的军事网游王国时，我们得知道，有一款名为《闪电战1941》的网游足足比《坦克世界》早了5年，现在它的续作——《闪电战2——战线》正在整装待发。

■ 晶合实验室 Oracle

由韩国游戏开发商Creant打造的《闪电战2——战线》（Blitz 2: Battle Line）将于5月6日展开为期5天的封闭测试。在这之前，官方放出了两段演示视频和一些游戏信息。目前《坦克世界》如日中天，韩国这边突然冒出这么一款游戏，难免会让人认为是《坦克世界》的跟风之作。但事实上，这是一个有历史的系列，只是出于一系列原因，初代错失机遇，续作难产至今，历程不免坎坷。

坦克大战

2005年，韩国游戏厂商Mowel Soft推出了以坦克大战为主题的《闪电战1941》（Blitz 1941）。当时韩国游戏界MMORPG泡菜成风，突然出现这么一款游戏还是颇为亮眼的。《闪电战1941》的背景基于第二次世界大战，游戏提供了60多种战车，玩家可以拥有自己的人物角色，可以在城市里走动，进行战斗外的互动。游戏里一共有15座城市，在战斗中胜利的国家可占领该城市，获得经济主导和各种资源。

《闪电战1941》这个译名是直译，看过实际游戏画面后，相信你和我一样，觉得游戏名翻译成“坦克大战”更合适一些。或许是为了避免太冷太硬的二战气氛，也可能是技术所限，游戏画面是以卡通渲染的形式呈现的。不管是坦克还是建筑物都色彩鲜明，看起来十分活泼。加上固定的俯视视角和100 VS 100的战斗规模，一眼望去到处都是坦克，像极了一款加强版的《坦克大战》。

无独有偶，同年Nival Interactive发售了一款单机即时战略游戏——《闪电战2》（Blitzkrieg 2），风格十分硬派，坦克战亦有出彩表现，打得军迷们大呼过瘾。和设定严谨的《闪电战2》比起来，《闪电战1941》显然与“专业”相去甚远。但比较可贵的是，即便在这种画风和这种操控下，游戏依然试图还原坦克对战的一个特色，即慢吞吞的炮台转向动作，因此采用了鼠标指针与准星半分离的设定，后者永远比前者慢一拍。玩家无法做到指哪打哪，必须等炮台转向，准星与目标重合，才能实施精确打击。

《闪电战1941》正式运营后，一直固守于韩国本土市场，这是它知名度低下的一个主要原因。直到2009年底，游戏登陆欧美市场，但时隔5年，画面堪比网页游戏的《闪电1941》注定是自讨没趣的。第二年《坦克世界》横空出世，就更没有它什么事了。

但值得我们注意的是，早在2008年，Mowel Soft就启动了续作的计划，确定了冷战时期发生的虚拟第五次中东战争的游戏背景、可自定义的战车外观和16 VS 16的对战规模。在2008年放出包括实际游戏截图在内的一系列信息后，游戏都再无消息。等到再次出现在人们视线中时，已经是2013年。

此时游戏名称加上了副标题，制作方也变为了Creant。画面有了非常大的进步，最早公布的2代画面还是摆不脱“《坦克大战》加强版”，现在的实际游戏画面就好多了，起码像《坦克世界》的山寨版了……

全面升级

2008年的开发计划中，有几项设定保留到了现在，比如游戏背景仍然是冷战时期虚拟的第五次中东战争，对战规模也没多大变化。但更多的是改变，以至于你对比2008年和现在的截图，完全看不出它们是同一款游戏。

《战线》保留了前作爽快的手感，降低了上手难度，具体表现在界面上的简化。游戏改良了前作单调的战斗，引入了战线系统，玩家若想获得游戏的胜利，就得推进战线，占领阵地。战线与战场局势联系紧密，会随着友军及敌军的进退自动移动，在游戏中以虚线标识。由于敌方的战车有一台以上在战线上时，战线就不会移动，为了推进战线，玩家必须攻击经过战线的敌人。但又因为处在战线上的战车会暴露在敌方的视野内，究竟是要积极推进战线，还是坐等敌人暴露占据先手，便成为玩家需要考虑的战略问题。

比较特别的是，《战线》还引入了AI小队系统。随着玩家等级提升，可使用的战车兵数量会逐渐增加，如果玩家有8名战车兵，便能操控两台4名士兵搭乘的战车，或是操控一台8名兵搭乘的战车。除了玩家直接控制的战车之外，其它都是自动移动的，必要时也可以自己控制，能使战车瞬间突进的推进器及烟幕弹等道具依旧存在，视角默认为俯视，也提供了和《坦克世界》相仿的第三人称视角，但我不建议你这么做，因为可视距离非常之惨，起不到任何战略作用。

国家战是《战线》的宏观目标。玩家组成的联盟占领领土便可建国，游戏里有数百块领土，每块领土都会产出资源，在该领土胜利的玩家可取得这些资源。领土主要靠战争得来，服务器每周末会开启领土占领战，所有人都觊觎更多的领土，因此拥有很多领土的国家就必须投入许多人力进行守卫，同时非属国家的玩家也可以在领土战中担任佣兵。

坦克的壳，STG的核

《闪电战2——前线》能否撼动《坦克世界》地位？我的答案是“否”。虽然截至本文截稿，游戏尚未开始封测。但就目前公布的信息来看，趋势已经非常明显。升级了画面后的《战线》依然是一款“游戏”味很浓的作品，它是以游戏规则而不是以真实性为导向的。玩家在游戏里开着战车，活用各种技能和道具，冲锋陷阵，推进战线，靠的更多的是技能的衔接，比如一个突进技接一个保命技能。小心控制走位还不如准确把握技能CD来得实际，因为瞄准非常简单。这与注重物理参数，力求再现各战车真实性能的《坦克世界》有着天壤之别。《战线》更偏向动作射击游戏，只不过套了一个坦克的外壳。两种类型并无优劣之分，或许《前线》还能凭借低门槛赢得更多用户，但对《坦克世界》仍不会构成多大影响，因为它们注定是两款相互平行的作品。P











（上左图）《闪电战1941》里的坦克密度非常高，基本就是大乱斗
（上中图）《战线》里的战略大地图
（上右图）德国的虎式坦克、苏联的T-34坦克、美国的M4“谢尔曼”坦克都会在《战线》里亮相，而且游戏里还会有韩国的新主战坦克“黑豹”
（下左图）在视野稍远一点的地方就什么都看不清了，《战线》并不适合第三人称视角
（下右图）2008年官方公布的2代游戏画面

十年蓄力，终到拐点

上图是腾讯游戏2013年度发布会前一周，在北京798艺术园区出现的巨幅游戏角色3D立体画。整幅画极具视觉冲击力，其中不乏国内玩家期待的大作里的角色，同时也展现了这样一个事实：没有哪家国内游戏公司可以像腾讯这样，举办一场产品线如此丰富的新品发布会。

■本刊记者 Oracle

4月18日，春寒料峭，腾讯游戏UP+ 2013年度发布会在北京中央美术学院美术馆举行。这是腾讯游戏在整个2013年最大规模的新品发布会，标志着腾讯游戏在接下来一年时间里的走向。选择中央美术学院作为发布会地址是经过深思熟虑的，这与腾讯游戏这一年来的“泛娱乐”战略和电子游戏的“第九艺术”称号不无关系。整个会场很少见地采用了白色这种素净的主色调，也让游戏离娱乐的喧嚣远了点，与“艺术”走得更近了一些。

今年是腾讯游戏成立十周年。10年以前，腾讯游戏从一个新手，历经波折，逐渐成长，直到成为今天的业界巨头。10年之后，腾讯游戏来到了拐点——是利用庞大的用户群和几个王牌级作品在游戏市场持续吸金；还是结合自己在不同领域的资源，打造一个跨界的娱乐王国？从这次发布会的表现来看，腾讯显然选择了后者。

关键词

由于腾讯游戏的新作实在太多，无法像往常那样流水帐般地报Title。因此游戏发布环节被分为了6大类，按顺序分别为动作、休闲、MOBA、射击、页游和MMORPG，涵盖了国内网游市场的热门游戏类型。事实上，从这样的分类方式，我们也能看出腾讯游戏的战略方向：保密了很久的《怪物猎人Online》一经发布就惊艳全场；休闲品牌发布环节请来了韩国流行明星们来助阵；MOBA方面的新品《霸三国》更符合中国文化，且在玩法上推陈出新；FPS方面展现了傲视竞争对手的产品线；页游一扫国内的同质化、山寨化的恶习，带来了正版授权的《火影忍者Online》。MMORPG作为腾讯游戏最看重的类型之一，也是大作云集最多的类型，被放到了发布会的压轴环节，《剑灵》《上古世纪》《天涯明月刀》……无论是代理还是自研，都有非常强大竞争力，堪称腾讯游戏的王牌阵容。

一整天的发布会轰炸下来，信息量之大，不是两页文章就能包含得了的。这里我们将发布过程中的几个关键词记录下来，籍此还原最引人注目的几个片段。

泛娱乐：在最初的品牌战略发布环节，腾讯公司副总裁程武先生宣布，随着“泛娱乐”业务的开展，腾讯游戏正以网络游戏为核心，逐步覆盖腾讯儿童、腾讯原创动漫、腾讯阅读和文学、影视制作、戏剧制作以及版权拓展和授权等业务。除了引入多部经典日漫作品的电子版权，并与迪士尼、集英社等达成重要合作外，原本的“泛娱乐”大师顾问团也随之升级。首席音乐顾问谭盾、首席动漫顾问蔡志忠等人去年已多次在腾讯的发布会上亮相，这次围棋大师古力九段也正式加入了顾问团。在发布会的前半段，大师们齐聚中央美

术学院，“泛娱乐”的象征意义是不言而喻的。

技术：《怪物猎人Online》的惊艳亮相，让腾讯成为了“技术的腾讯”。这款用CryENGINE 3引擎重制的游戏在腾讯内部有非常高的保密级别，也是为了今天的一鸣惊人。在《怪物猎人Online》发布之前，场内是躁动不安的。但实际游戏视频公布后，所有人的注意力都被吸引了过去。这也是本次发布会上最让人意外的新品，《怪物猎人Online》原版的画面是什么样，主机和掌机版的画面又是什么样，“猎人们”最清楚不过。当原本狗牙遍地的画面突然变得纤毫毕现，玩家显然受到了极大的震撼。视频公布后不久，还在会场里的里的我就看到很多游戏论坛里接连不断地出现了许多相关主题的帖子，几乎众口一辞地对《怪物猎人Online》表示了惊讶，更有甚者以为目前公布的游戏画面是CG。这是一个颇让人感叹的事实，人们呼吁了几年高清版的“怪物猎人”，万万没想到是以网游的形式首先出现在中国的，更没想到的是画面居然可以达到这种水准。导致这一切的原因并不是Capcom突然良心发现了，国服版的《怪物猎人Online》之所以领先原版一个世代，腾讯这边的重制工作是功不可没的（关于本作的更多内幕信息，可参见本期的专题企划）。

授权：“版权”是个值得玩味的词，特别是在国内。前段时间国内的ACG圈子有一个大新闻：腾讯与集英社达成大规模版权合作，获得《火影忍者》等11部经典漫画的电子版发行权。在此后的一段时间内，腾讯到处发律师函，算是为自己的动漫平台肃清了道路，从长远来看，这种规范市场的行为是值得鼓励的，而且也为腾讯的后续“泛娱乐”跨界战略铺平了道路。果不其然，在本次发布会上，腾讯游戏与万代游戏合作，发布了名为《火影忍者Online》的网页游戏。从实际演示来看，这是一款不同于国内页游的作品，画面和战斗系统均有出彩表现。

4月18日还有一个跟版权有关的消息：腾讯游戏首款格斗网游《炫斗之王》与SNK旗下的KOF达成了深度合作，并将植入二阶堂红丸、特瑞这样的系列经典角色。此前由于《炫斗之王》的角色与KOF有诸多相似之处，受到不少老玩家非议，如今名正言顺地取得了SNK的授权，实在让人始料未及，堪称整个发布会最具戏剧性的一幕。

鸡蛋放在很多篮子里

发布会上特别引起我们注意的是，CF成功如斯，腾讯游戏却依然马不停蹄，或代理，或自研，陆续推出了十几款FPS网游。这正印证了其官方发言人在此次发布会上的一个说法——鸡蛋放在很多篮子里。类似的现象同样出现在了横版动作游戏和MOBA领域：被看做是DNF继承者的《魂之猎手》和3D化的《疾风之刃》蓄势待发，《霸三国》也欲与LoL分一杯MOBA的羹——说“分羹”有点不太合适，确切地说，是“加固”。熟悉网游市场的朋友不难发现，这3个领域恰恰是腾讯游戏最大的盈利来源。在让人羡艳的商业成功背后，依然能保持警惕，通过更丰富的产品线来强化自己的竞争力，这样的腾讯游戏，是对手们最不愿意看到的。









（上左图）《QQ炫舞2》代言人、韩国偶像组合2PM的到场引起了巨大骚动，大量粉丝聚集在发布会场外尖叫不止，成为现场一景
（上中图）《炫斗之王》携手《格斗之王》，国内格斗游戏领域历史性的一幕……
（上右图）会场入口处有一个精心设计的“桥梁”，上面以时间线的方式展现了腾讯游戏这10年来的历程
（下图）腾讯游戏的“泛娱乐”战略图



庇护之地的新挑战

《暗黑破坏神Ⅲ》登陆PS3/PS4平台的消息一经发布，立刻引起了讨论热潮。这不是“暗黑”系列第一次登陆主机平台，初代就曾发行过PS版。从“暗黑3”发布开始，跨平台的传闻也一直没停歇过，这次总算有了一个定论。此时不免让人好奇，手柄操控下的“暗黑3”将会发生怎样的变化？

■本刊记者 Digmouse （美国波士顿报道）

2013年3月23日，在美国马萨诸塞州波士顿举办的PAX East 2013展会上，我有幸与前来参展的暴雪娱乐《暗黑破坏神Ⅲ》PS3版的首席设计师Josh Mosqueira先生和高级制作人Julia Humphreys女士进行了一次专访，就这款原本发源于PC平台的ARPG作品在主机上的开发与前景进行了一些探讨。

Digmouse： 1999年发售的PS版《暗黑破坏神》曾支持多人分屏合作，这个功能会在PS3版的D3中回归吗？

Julia Humphreys（以下简称JH）： 我们目前没有这样的计划，PS3版的《暗黑破坏神Ⅲ》会支持多人同屏合作游戏，毕竟在主机上玩D3的最大乐趣之一就是你可以使用大得多的电视屏幕，而我们并不希望这种乐趣因为屏幕被分割成几块而受到伤害，并且你和朋友们一起作战时同处一个屏幕内会更有合作并肩杀敌的感觉。

Digmouse： 是否有针对主机设计的特殊控制模式？

Josh Mosqueira（以下简称JM）： 对于PS3和PS4版本，我们从底层重建了操作模式，使D3玩起来更像是一款主机游戏，你可以用手柄直接控制角色并施放技能，新加入的闪避功能也是主机版独有的。

Digmouse： 为何角色的移动方向控制和攻击方向控制都是在左摇杆，而不是像同类游戏采用双摇杆设定？

JM： 我们为操控模式设定的目标是希望这种操控能尽可能地自然，我们还加入了瞄准辅助，帮助玩家尽可能方便地锁定攻击敌人。我们的确曾考虑使用双摇杆模式，但将攻击和移动方向分离之后，并不是很方便玩家快速地重复使用右手边的这些技能按键，而在传统动作或射击游戏中，玩家并不需要如此频繁地使用方块或者三角这些按键的功能，《暗黑破坏神Ⅲ》和它们有着比较明显的区别，在这个操控模式下，玩家可以很方便地同时进行瞄准和使用技能。

Digmouse： PS3版放弃了传统的双球界面，而采用了一套全新的UI，这套UI的设计理念是什么？

JM： 好问题。我们很清楚有一些东西是“暗黑”之所以成为“暗黑”的最核心要素，代表性的UI就是其中之一，但我们同时也希望主机版的D3本身不辜负玩家对“暗黑”系列游戏品质的期望，使它作为一款独立的作品，拥有自己独特的风貌和特色，因此我们决定重新设计一套更适合主机环境的界面。你通过试玩应该可以看到，我们考虑到了对角色的直接操控带来的视角变化的影响，新的界面可以更好地利用镜头带来的屏幕空间，而新的菜单系统也可以很方便地让玩家寻找物品、切换技能。

Digmouse： 主机版的核心游戏机制会和PC版同步吗？我前面在试玩的时候就看到了一些之前PC版没有见过的功能，例如怪物会掉落强化球。

JM: 我们在开发主机版时有一个重要的目标，就是将PC版的核心玩法全部移植到主机上来，也包括PC版此时正在开发的一些新功能，目前游戏中已经有了到1.0.7版为止的全部内容，但同时也有很多东西，例如你说的怪物掉落强化效果，还有翻滚闪避动作等等，这些都是主机版所独有的。

Digmouse: *有没有哪些功能是依据主机的独特硬件特性开发的？*

JH: 很重要的一点，就是我们会尽可能地利用好PS3的DualShock手柄的各种特性，例如你应该已经体验过的全新操控模式，还有震动功能等等。

JM: 并且游戏本身会和PSN紧密结合，你可以和朋友合作游戏，还拥有PSN提供的奖杯系统和语音聊天功能。

Digmouse: *PS3上有一些游戏比如《传送门2》可以用Steamworks实现跨平台对战，为何D3没有实现这个特性？*

JM: 主要的原因是，我们对技能系统做出了很多改动，因为要考虑到目标锁定和寻路等等机制的改进，可能PS3版看起来和PC版是同一个游戏，但玩起来是很不一样的，因为这些专门为主机版开发的改动，我们没有办法使其和PC版兼容。

Digmouse: *PS3版本的D3在关卡设计上与PC版会有所不同吗？*

JM: 我们有PC版这样一个现成的良好基础可以依赖，但我们同时也希望对怪物的分布和刷新方式等特性进行调整，以适应主机玩家的操作和游戏习惯，在PC上玩D3时你是在不停地点鼠标，而在主机版上是不同按键的组合使用。我们希望通过对怪物行为和分布的调整，给玩家一种接近动作游戏中连击效果的感觉，可以有更多的时间考虑自己的法术组合和战斗策略。并且我们也对Boss战做出了一些改动，使它们在视觉和战斗过程上都更像是一个主机游戏的Boss战。

Digmouse: *D3在开发伊始是否就考虑到了主机版的开发，才有了诸如6个技能槽这样的设定？*

JH: 肯定没有，我们在一开始并不了解D3的PC版开发计划，因此一开始考虑的反而是如何将PC版D3的内容转移到主机上来。实际上我们都是在D3开发的很晚期才进入暴雪或进入这个项目组的，准确的说是在一年前，也就是PC版即将上市的时候才开始着手进行主机版的开发。

JM: 是的，对暴雪来说，PC游戏的开发是重中之重，我们总是希望能将一款PC游戏做到最好。同理，在准备D3主机版的时候，我们考虑的也是如何将PC版的这些游戏体验转化到主机上来。

Digmouse: *我注意到试玩版的技能条是被锁定的，在正式版中是否会提供“自订技能配置”的选项？*

JM: 可以肯定会有，因为这是D3技能系统的重要组成部分。

Digmouse: *最后一个问题，您在开发D3主机版之前曾经从事过什么项目的开发呢？*

JM: 我在进入暴雪前曾效力于育碧蒙特利尔工作室，曾是《孤岛惊魂3》的创意总监。P











（上左图）界面为手柄做了很大优化，主要UI集中在左下角，代替了传统的双球UI
（上中图）每个职业都有不同的右摇杆闪避动作
（上右图）主机版的D3拥有新的技能装备面板
（下左图）很多Boss战的视角也经过了调整
（下右图）装备面板可以很方便地看到一件装备与当前装备的属性增减对比

欧美网游开发秘辛（五）

从游戏行业的第一款游戏诞生以来，在开发阶段便夭折的游戏项目屡见不鲜，其中的原因也各有不同：经验不足、匆忙上阵、资金链断裂，或因时代发展带来的外力影响等，《浩劫残阳Online》戏剧性地集众多原因于一身，为后世网游的发展提供了鲜血淋漓的教训。

■北京 楚云帆

就在《无冬之夜》开始运营的同一年里，老牌冒险游戏开发商雪乐山推出了世界上第一个网络游戏专用服务平台The Sierra Network（简称TSN），希望让网络在线娱乐变得更加丰富。

TSN可以说是雪乐山尝试将其当家游戏《国王密使》（King's Quest）网游化的意外收获。1989年，雪乐山创始人肯·威廉姆斯（Ken Williams）决定制作一款以《国王密使》游戏为背景的网络冒险游戏，但在开发过程中，他们发现对冒险游戏来讲，网络化存在很多难以解决的问题（类似的情况可以参考去年的《神秘世界》），最终这个项目不得不放弃。但是在这个过程中，程序员大卫·斯勒贝克（David Slayback）开发的一些棋类游戏表现十分优秀，因此雪乐山决定将这个项目改为向用户提供网络棋牌游戏为主，TSR就此诞生。在某种程度上，可以说这款产品是“联众”等棋牌大厅的祖师级产品。

由于棋牌类游戏的市场比单纯的游戏玩家群要广阔，因此肯·威廉姆斯十分注重的是产品的易用性，十分重视用户界面的设计工作，用他的话讲就是让他年迈的祖母也能很容易就上手，TSN平台开发完成后还因此获得了用户界面设计奖。在TSN的用户中包括很多当时的名人，微软总裁比尔·盖茨和著名投资人沃伦·巴菲特都曾是TSN平台的忠实用户，也许当年某个TSN的用户就曾经在桥牌上赢过世界首富。

TSN最大的优势是费用低廉，用户只需花费130美元就可以包月。如果计时的话，5小时也只需要10美元。畅享TSN上所有的网络娱乐服务，相比同期平均10美元/小时的在线游戏有更强的竞争力，并且游戏种类丰富，因此吸引了大批的玩家。TSN上线之初，只有一些棋牌类游戏，后来慢慢也引进了一些支持在线模式的重度游戏，主要是一些战争模拟游戏和RPG，这其中最有影响的游戏是《叶赛伯斯的阴影》（The Shadow of Yserbius）和空战模拟游戏《红男爵》（Red Baron），前者也是网络游戏发展早期颇为重要的图形网游。

阴影与阳光

■游戏：叶赛伯斯的阴影 ■开发：Kesmai ■发行：Sierra On-Line ■时间：1993

《叶赛伯斯的阴影》是MUD向图形化前进的又一款作品，但从系统复杂性来讲，相对MUD却是一种倒退。之所以这样说，是因为游戏支持多人联机的在线版本最高只有60人（也有单机模式），并且不存在开放世界。这款游戏也是一

款基于“龙与地下城”规则的游戏，但只有守序和混乱两种路线。游戏画面是2.5D的，玩家可以通过屏幕上的箭头来控制视角。画面效果相比《无冬之夜》有了很大的提升，操作界面和装备界面都变得更加直观，还加入了一个可以算做过场动画的雏形设计：与怪物作战时，左侧的主界面会有怪物的大头像出现，只不过显示效果十分粗糙。

《叶赛伯斯的阴影》的角色扮演成分非常少，也不存在世界地图，主要玩法就是加入房间组队探索地下城。剧情十分简单：一名冒险者响应号召来消灭一座火山中的火元素“恩里克”（En-Li-Kil），他在酒馆中找到几名伙伴，一起踏上了消灭怪物的旅途。在线模式和玩棋牌游戏一样需要加入一个房间，TSN的房间支持30名玩家同时加入（后期支持60人），玩家可以在房间里招募到线上玩家一同组队作战，一支队伍最多允许4名玩家加入。玩家进入地下城后可以探索到一些特殊物品或发现隐藏的区域，通过战斗获取经验提升等级并获取战利品是游戏最主要的乐趣来源。

除了探索地下城之外，《叶赛伯斯的阴影》也有PvP成分，很多玩家也都加入了公会，一些欧美网游中的著名游戏公会都诞生在这款游戏之中。值得一提的是，在游戏运营后甚至出现了外挂，其中最著名的是一款名为VitaminF的人物属性修改软件。雪乐山对此做出了防范，但是收效甚微。

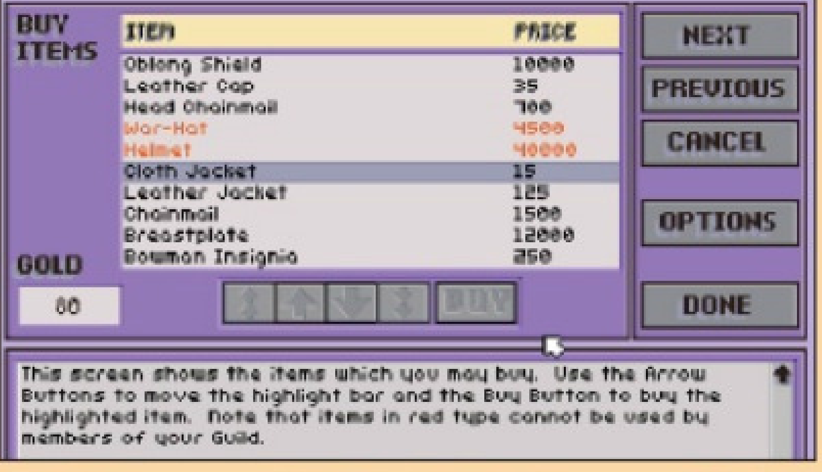
《叶赛伯斯的阴影》只运营到1996年便随着TSN被关闭而停止服务。尽管拥有30000名付费用户，但由于高昂的带宽费用和低廉的收费模式，TSN并没有盈利，反而每年让雪乐山损失数百万美元。

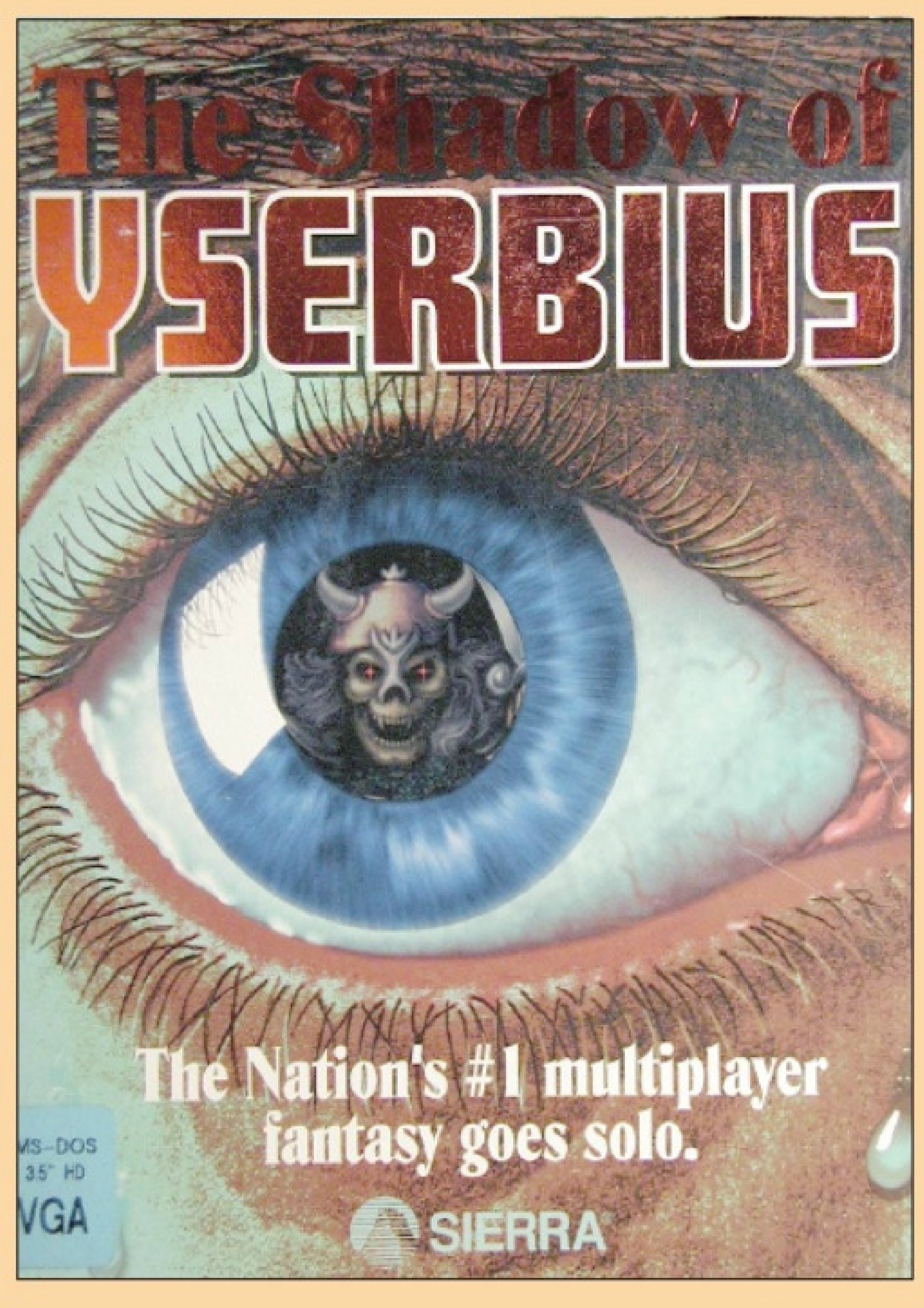
转折发生在1994年，看到网络游戏的前景并开始进军网络业务的电话公司巨头AT&T，以5000万美元收购了TSN一半的股份并将TSN改名为ImagiNation Network（简称INN），提高了收费价格并清理了一些“有伤风化”的游戏。次年，AT&T又以5000万美元收购了雪乐山余下的一半股份——扣除掉开发成本和几年的运营费用，雪乐山不仅从亏损的泥沼中爬了出来，甚至取得了盈利，这在同时期提供网络游戏服务的公司中已经算是难能可贵了。

除了《叶赛伯斯的阴影》外，雪乐山还曾于1995年推出过另外一款图形网络游戏《王国Online》（The Realm Online），但并不是在TSN上运营的。这是一款回合战斗的游戏，引入了一个死亡惩罚机制，玩家在被杀死后会随机掉落一些物品，这在后来被很多早期的网络游戏沿用。同时，《王国Online》也是第一次出现经济交易系统的网络游戏，一些玩家在游戏中建立了虚拟商店来出售打怪获取的装备等物品来换取游戏中的货币，还有玩家出售账号甚至矿点。

尽管雪乐山在网络游戏业务上并没有什么损失，但是曾经野心勃勃希望靠TSN来开辟网络在线服务和游戏市场的AT&T不得不吞下这个苦果。经过2年的运营，AT&T终于明白这个平台并不是自己想象的那样前景无限，决定壮士断腕，将这部分资产抛售，最后以1500万美元的价格出售给了AOL。由于AOL有自己的网络服务平台，在收购之后便将ImagiNation Network的服务器关闭，那些在该平台上运营的









（上左图）《叶赛伯斯的阴影》中的地图带有导航，且文字叙述在交互中依然占不小的比重
（上中图）游戏里的商店交易武器和装备
（上右图）《叶赛伯斯的阴影》的游戏封面
（下图）游戏实际画面，可以由此进入地下城、商店或者进入联网模式

（上左图）《叶塞伯斯的阴影》当年的容量——5张软盘
（上右图）《浩劫残阳Online》舞台设定在一个干旱的世界，漫天黄沙
（下左图）D&D果然不缺题材，又一张《浩劫残阳Online》原画，左边那个真的不是奎爷么……
（下右图）早年的《浩劫残阳Online》宣传画









游戏也就此停止了运营服务。

■游戏：浩劫残阳Online——红砂 ■开发：SSI
■发行：ImagiNation Network ■时间：1996

在AT&T运营期间，有一个遗产是《浩劫残阳Online——红砂》（AD&D Dark Sun Online: Crimson Sands），同样是早期重要的图形网游。在收购TSN之际，AT&T曾经希望在自己的平台上能够有像AOL的《无冬之夜》那样的王牌作品以吸引用户与之竞争，便于1994年夏和金盒子系列的开发商SSI洽谈合作，并在10月达成协议，由后者为其开发一款以在“金盒子”系列中颇有影响的“浩劫残阳”（Dark Sun）为背景的网络游戏。

合作开始之后，安德烈·弗里格纳德（Andre Vrignaud）开始了团队的组建工作。当时SSI内部给弗里格纳德的资源实在有限：整个项目的美术设计工作是由一名兼职的美术设计师来完成的，音效师则被借调到《World of Aden: Thunderscape》（台译：《雷神英雄传》）项目。为确保进度，只得从之前该系列的两款游戏和公司内一些风格类似的游戏中提取一些图片素材和音效素材重复利用。

项目组的成员以单机游戏《浩劫残阳——破碎大地》的引擎代码为基础，为《浩劫残阳Online》进行重新开发，但是这时候又遇到一个问题：由于SSI没有网络游戏的开发经验，公司内部的程序员只得将游戏的联机代码编程工作外包给外部的工作团队，公司内外的合作过程也出现了很多问题。开发进度因为各种问题不断延误。先是按照网络安全公司的高层要求，为游戏配备一台UNIX服务器。申请硬件和配置网络占据了项目组几周的时间。之后更严重的问题来了：项目刚成立之际，Windows 95系统还没开始发售，所以最开始《浩劫残阳Online》是为DOS系统开发的，但是随着Windows 95的发售和普及，公司要求游戏必须支持新的Windows系统，项目团队数月尝试之后才将其改好。

对于《浩劫残阳Online》来讲，多灾多难的事情还远没有结束。1995年11月，就在游戏开发进入尾声之际，弗里格纳德从主管处得知AT&T计划撤出网络业务，届时所有网络服务都将取消，包括他们开发的这款游戏。不过这并不代表这个项目就此终结了，游戏接近开发完成，SSI完全可以将其出售给其他在线运营商，因此项目组并没有就此解散，而是继续之前未完成的开发工作。

SSI将游戏卖给了另外一家在线游戏运营商Total Entertainment Network（简称TEN）。而在这个过程中，开发团队又发现了一个巨大的漏洞，且对游戏的在线服务至关重要，负责修复的瑞奇·唐纳利（Rich Donnelly）花费了一个月的时间才弥补了这个漏洞。

1996年，历经重重磨难终于完成的《浩劫残阳Online》开始准备Beta测试，申请测试的玩家实在太多，项目组只从中选择了500名玩家发送测试光盘，其余玩家需要到网络上下载一个30MB的压缩包。Beta测试开始后，玩家发现游戏中存在的大量问题，并且由于之前内外部编程的协调不力，游戏

网络服务使用的点对点（P2P）技术极易被黑客破解。经过漫长而痛苦的修改之后，《浩劫残阳Online》于1996年末才正式登陆TEN平台。

从系统设置来看，《浩劫残阳Online》拥有今天网络游戏中很多常见功能设计，如公会、职业、聊天窗口、组队、等级、死亡惩罚等。PvP依然是主要内容，设计师并没有对PvP做过多的限制，反而引入了死亡惩罚鼓励玩家间的这种行为——当玩家死亡后将丢失一些装备甚至属性和经验，所幸游戏人物最高只有15级，多找一些队友组队也可以更好地自我保护。

《浩劫残阳Online》提供了一些简单的随机任务，但对玩家几乎毫无吸引力。这款游戏对玩家最大的吸引在于社交性：游戏里有一个极其强大的聊天系统，开发者大力鼓励玩家间的交互和角色扮演，并通过社区实现玩家间线上和线下的交互，颇为后来的开发者所称道。

但由于TEN平台的用户数量有限，《浩劫残阳Online》的运营状况也并不理想，最终于1998年停止服务。一年之后，由于暴雪自建Battle.net为自己的游戏提供在线服务，使得原本为暴雪游戏提供网络业务支持的TEN的业务受到了很大的影响，TEN平台也被公司关闭。但是这家几乎和TSN同时期建成的网络游戏服务平台并没有就此消亡，之后TEN看到互联网广告的前景，开始将重点放在更易于进行游戏的浏览器上，建成了以提供线上小游戏为主体业务的网站Pogo.com，后来于2001年被EA以4000万美元收购，成为EA旗下的重要游戏品牌。

历史总是惊人地重复。类似AT&T收购TSN这样失败的收购案例在新兴市场兴起时我们曾经看到过很多，TEN的及时转型自救也能给人们带来很多的启示。从中国网络游戏市场初期一直到今天，各种各样或失败或成功的投资或收购故事一直在不停上演着。一些人只看到了游戏市场的广阔前景，但在对行业全无了解的情况下匆忙上阵又匆忙撤出，大都落得如AT&T那般的下场，能够对行业有深入的了解并看清未来发展趋势的公司其实并不多见。

启示：产品开发的曲折历程

回顾《浩劫残阳Online》，关键工作外包、内部流程阻碍、操作系统换代带来的不可抗力、游戏项目后续开发的不确定性，以及无穷无尽的Bug，这些都让这款游戏在未上市之前就受尽了磨难。1997年，游戏上市之后，制作人Andre Vrignaud在杂志上分享了这段难以忘怀的游戏开发经历，给其他游戏开发者们一个警醒：开发一款游戏，一定要将这些不可控因素降低至最小。P

下期预告：这个连载栏目已经进行了5期，一路从没图像MUD的字符到2D画面，我们知道，网络游戏不可避免地会迎来3D时代。这个转折点并不比单机游戏晚多少——《子午线59》。在网络游戏的混沌期，再次创新了很多第一：第一款3D图形网游、第一款由发行商发行的网游、第一款通过零售渠道发售的网游……而这只是这些“第一”的一部分。











（上左图）《浩劫残阳Online》里的怪物模型图
（上中图）游戏的人物界面
（上右图）玩家在《浩劫残阳Online》里聚会
（下左图）《浩劫残阳Online》里的战役地图
（下右图）游戏里的室内场景

一体化的新时代

在4月中旬刊的本栏目中我们曾谈到Riot、暴雪和Valve在2013年的电子竞技领域会带来何种新的风貌。对这个市场上的所有竞争者而言，在2013年以及未来，对市场的直接掌控都将变得无比重要，那种依靠第三方赛事组织的模式，因为市场的日渐膨胀，会失去越来越多的空间。而随着暴雪最终揭开他们在2013年的电竞计划的面纱，我们发现，这个未来，来的竟然如此之快。

■晶合实验室 Digmouse

4月3日，暴雪在韩国公布了玩家期待已久的2013年《星际争霸Ⅱ》战网世界锦标赛（World Championship Series，简称WCS）的模式与细节，今年的WCS相比去年规模庞大深及草根的赛事模式有了根本性的变化。通往世界总决赛的道路不再是草根预选赛→国家总决赛→洲际总决赛→世界总决赛，而被按照地域分成了3个大区，以独立举办的季度式联赛的形式决定最终晋级11月初在BlizzCon上进行的世界总决赛的16名选手。

具体来说，WCS 2013将分为3个大区：北美、欧洲和韩国，这3个大区将分别举办跨越3个季度的WCS预选赛，在所有3个大区的季度预选赛结束后，将有一个位于线下的季度总决赛，由3个大区轮流举办，从每个大区晋级的前5名选手加上主办地的一名选手共同争夺季度总冠军和宝贵的世界总决赛晋级积分。

常规赛阶段3个大区都将使用韩国GSL的分级制度和升降级赛制，分为顶级联赛（Premier Division）和挑战联赛（Challenger Division）。其中在韩国，GSL本身已经成为WCS韩国区第一赛季，OGN的OSL将成为第二赛季；在北美，Major League Gaming（MLG）将负责主办这里的WCS常规赛，春季赛的顶级联赛和挑战联赛选手将通过邀请和2个阶段的线上公开预选赛决定，负责欧洲的则是举办IEM的ESL，使用的赛制与MLG相似。

选手会依据他们在跨越3个赛季的WCS常规赛中的表现获得积分，积分排名是决定季度总决赛参赛资格的唯一方式，每个大区的积分前5名的选手加上主办方的一名主场选手将在线下角逐这个季度的冠军头衔，而在3个季度结束后，总积分最高的16名选手将收到阿纳海姆的全球总决赛比赛邀请，并在BlizzCon上角逐“世界冠军”的头衔。

大势所趋

2013年WCS的模式很难让人不把它与如今电子竞技界的另两大巨头Riot和Valve的全球赛事体系进行比较，特别是Riot的League of Legends Championship Series（LCS），二者皆是分赛季的联赛体制，同样是分区晋级世界总决赛，甚至LCS的设计也离不开2012年WCS的设计者、如今就职于Riot的前暴雪电子竞技部门主管Ilja Rotelli。

实际上对于暴雪和Riot这两大电竞巨头来说（Valve至今没有公布TI3的具体情况，有很大的可能与TI2近似，也就是一次大型线下赛事，没有太多的联赛成分），在2012年WCS和LCS S2的巨大成功之后，不将这种一体化的赛事模式

继续下去是不可能的，现在的问题就在于，谁先做出改变。

看来暴雪更期望在2012年《星际争霸Ⅱ》全球态势的基础上做出一些“修正”式的改变，他们没有继续WCS 2012那种深及草根、时间跨越近9个月的庞大模式，而通过缩小规模加上与现有电竞组织的合作来将全球的《星际争霸Ⅱ》赛事一体化，而LCS则依托于《英雄联盟》庞大的玩家基数，以自行组织赛事的方式弥补LoL全球综合赛事数量不足的情况，二者想达到的目的相似，但采取的路线其实有本质不同。

对WCS而言，2012年的模式尽管规模巨大，但其本质和MLG/ESL/DreamHack没有不同，延续全年的预选赛、国家总决赛、洲际总决赛和世界总决赛虽然赛事繁多，却没有形成一个常态化的赛事体系，从下而上的晋级体系放大了金字塔体系的残酷，底层选手要在这个体系中闪光并不是一件容易的事情。

而在WCS 2013和LCS的模式下，因为分级和淘汰体系的存在，加上常态化联赛化的官方赛事因素，这有助于一个特定区域内选手与队伍的循环更新，这一点与我们所熟悉的欧洲足球联赛的模式有异曲同工之处。

就《星际争霸Ⅱ》而言，韩国选手延续自《星际争霸——母巢之战》的统治力是不可小视的，我们已经在2011年以来的欧美地区《星际争霸Ⅱ》赛事中见到了他们的统治性表现，也有越来越多的欧美战队开始将韩国选手招入麾下，非韩选手的生存空间也在一点一点地遭受挤压，而依据地域进行的分区对非韩选手肯定是有利的，这也使得欧美战队可以将更多的空间留给非韩选手的参赛和培养，而不必通过最大化韩国选手的出镜率以图获得最大化的市场宣传效果，这对ROOT、Empire、Acer这样的二线欧美战队来说尤为重要。

十全十美?

很明显，WCS 2013希望解决2012年《星际争霸Ⅱ》全球赛事体系下，选手和观众都曾面对的一个两难境地：过多的赛事带来的奔波疲劳和关注度分散。2012年的《星际争霸Ⅱ》赛事多到几乎每周末都有一个大型赛事上演的程度，这不仅带来了严重的日程安排问题，也让很多参赛量巨大的选手在跨越全球的长途奔波中疲劳不堪，玩家也很难在这样繁杂的赛事中找到平衡点，太多的信息量让媒体、选手和观众都难以招架。

2013年的WCS创立了以地区作为边界的日程体系，作为本年度《星际争霸Ⅱ》赛事的核心，在4～11月的周期里，赛事组织者和选手可以围绕它的体系平均地安排自己的赛事组织和参赛流程，对观众来说，也有了一条鲜明的时间线和故事线。

在2010到2011年，暴雪一直处于幕后，将赛事的组织权下放给分布在全球的各大赛事组织，而去年和今年，他们开始走向前台，以越来越直接的方式干预和影响着世界电子竞技。WCS的模式结合了LCS和格斗赛事EVO的体制，相对来









（上图）赛季的结构详情
（下左图）4月3日暴雪发布会的现场，7家合作方的主管共同为WCS 2013揭幕
（下中图）GSL第二赛季直接成为了WCS韩国区的第一赛季
（下右图）LCS第二赛季决赛的盛况还历历在目

（左图）如今就职于Riot的前暴雪电子竞技部门高级经理Ilja Rotelli
（上右图）2011年BlizzCon上MMA和Mvp的巅峰对决还历历在目
（下中图）Puma在NASL第一赛季的成功引领了韩国选手进入欧美战队的潮流
（下右图）WCS欧洲区是暴雪与电竞赛事组织合作的最成功例子









说还是很容易理解的，在这个体系下所有重大的赛事组织都有了自己的一席之地。对队伍和选手来说平衡的赛程分布对日程计划和预算都是一件好事，而因为暴雪的投入，赛事组织也无需再通过水涨船高的奖金额度和日渐扩大的规模来互相竞争，谁又能说IPL的突然死亡和这种竞争带来的亏损没有关系呢？

WCS一体化的积分和排名制度也让观众能更直观地知道，谁是目前世界上最优秀的选手，Mvp究竟是不是《星际争霸Ⅱ》第一位“本座”的争论仍在继续，而WCS的积分制度需要的是全年稳定的发挥，这比通过“赢得了多少个冠军”来决定谁是世界之王要更直观。这样的制度也能带来选手的不断更新换代，采用这个体制的GSL冠军不断变换，新的WCS也将如此。

WCS 2013的设计方向当然是值得肯定的，但深层思考之后可以看到，这个体系也有一些不可忽视的缺陷。实际上这些缺陷与世界电子竞技的不断扩大是分不开的，总有一天它会膨胀到一定程度，也就是我们在2012年曾见证过的过度饱和状态。

在WCS 2013的体系下，ESL、MLG和韩国的OGN/GomTV是显而易见的赢家，非WCS赛事尽管可以通过贡献积分参与到这个循环中来，这套积分系统将非WCS赛事分为两档，第一档赛事可以提供与WCS顶级联赛近似的积分，但NASL、DreamHack乃至ProLeague这样的赛事如果仅仅因为它们不是WCS体系的主要组成部分就被认为是“二等”赛事，显然是很不公平的。这也意味着其他的赛事组织如果想进入WCS的体系会困难得多，WCS线上预选赛的诱人奖励也意味着Go4SC2、Zotac Cup和Playhem这样的著名小型赛事的影响力和吸引力会大打折扣，带来的潜在规模缩减和质量下降对于草根玩家和选手来说也不是个好消息。即便是较大型的赛事，如果未能以任何形式进入WCS的体系，他们也必须配合WCS安排自己的赛事日程，这严重降低了对于观众的吸引力，“会不会有人看”是任何一个赛事组织都必须面对的残酷现实。

最后，也是最明显的一个缺陷，来自其中的分区制度。WCS 2013中选手必须选定他们参赛的大区，一旦参与某个大区的赛事，不论是预选赛、挑战联赛还是顶级联赛，在2013年接下来的所有WCS赛事中都只能参加这个大区的赛事和获得这个大区的积分，这个分区规定对于欧美地区来说影响要小一些，但对于韩国选手来说，因为WCS韩国区已经和GSL合二为一，GSL已经运转了2年多的赛事体系，使得第一赛季的WCS韩国区早早就锁定了顶级联赛（Code S）和挑战联赛（Code A）的大部分名额，那些没有机会参与Code S和Code A的选手必然会选择北美或欧洲区，这也在WCS公布后的几天就得到了证实，北美区已经被Team Liquid、EG、Axiom等战队的韩国选手占据，欧洲区也有Mvp、MC、MMA等大牌坐镇，这让欧美本土选手感受到了巨大的压力，在很大程度上让WCS 2013原本的分区赛制的意图荡然无存。

的确，韩国选手的加入有利于北美和欧洲区赛事的高水平和刺激欧美选手加快进步，但就此时而言，这个状况究竟是不是好事？也许有人会说，韩国选手原本就具有超强的实力，最好的选手登上最高舞台原本就是天经地义的不是吗？但对WCS来说，最高水平的竞技与平衡的、对于全球各地《星际争霸Ⅱ》选手的曝光和支持，哪个更加重要？WCS 2012和它的总决赛BWC也许不是竞技水平最高的，但从中走出的Scarlett、Illusion、BabyKnight、Nerchio等新锐选手带给玩家和观众的影响也是不可小视的，PartinG从普通一二线选手一跃成为世界顶级的故事也颇为励志，在WCS 2013的体系下，在顶级韩国选手大量涌入的韩国区，这样的故事还能再度上演吗？

WCS 2013基于积分的排名系统，也是一个需要观察的问题。实际上同样采取联赛制和积分排名运作的MLG在2011年曾出现一些长期一轮游的选手却始终能够占据一个宝贵的季度总决赛小组赛名额的情况，原因是他们在赛季之前的比赛中曾作为种子选手进入小组赛，而MLG当时特殊的赛制使得进入小组赛就可以确定进入前32强，小组赛的循环赛制也确保了这些选手有足够的出场率来赚取积分，从而始终因为这些高排名赛事获得的积分而赖在积分榜前列，这种情况在2012年MLG重新设计了赛事系统，采取了每个赛季完全独立的预选赛与线下淘汰赛体制之后才得到改善。在同样采取赛季积分制度的WCS 2013，这种情况是否还会重现？在《虫群之心》刚刚发布不久的现在，快速进化的战术体系和不断涌现的新鲜血液的冲击下，一名选手要保持极高的竞技状态，始终留在顶尖行列比《自由之翼》中后期要困难得多，如果WCS 2013的积分系统导致了这种“吃老本”情况的出现，通过联赛体制刺激选手更新循环的目的也就无从谈起。

对于那些3个大区之外的国家和地区，例如大洋洲国家、中国大陆和中国台湾，特别是中国大陆地区来说，WCS 2013也不是一个好消息。WCS 2012中国区的存在，加上亚洲总决赛和世界总决赛在中国上海举办，对《星际争霸Ⅱ》和暴雪游戏整体在中国的推广，以及中国《星际争霸Ⅱ》电子竞技的发展都有巨大的推动作用，而在WCS 2013的体系下，中国选手只能选择其他区域参赛，像iG.XiGua最终选择了前往欧洲区参加预选赛，时差和延迟的负面影响不可忽视，参赛名额和未来潜在的差旅费用也都是需要解决的问题。但中国选手在《星际争霸Ⅱ》发售3年来内外战成绩上的止步不前，让我们没有理由和借口去奢求太多，只能希望征战欧美预选赛的中国选手能发挥出自己的正常水平，和欧美地区的一线选手相比，中国选手还是可以一战的。

但上面的这些不足之处，相比WCS 2013带给《星际争霸Ⅱ》的进步和未来的无限潜力是可以接受的，高达160万美元的总奖金在传统RTS的竞技史上首屈一指，一体化的赛事体系带来了一条贯穿全年的故事线，对赛事组织来说也更经济高效，和Riot的LCS一起，2013年的世界电子竞技迎来的是一个更有组织更具结构完整性的赛事结构，新的世代才刚刚开始。











（上左图）被排除在WCS体系之外的NASL
（上中图）很难说IPL5的死亡和过度竞争有没有关系
（上右图）WCS中国区Comm的夺冠已成历史
（下左图）因为没有了WCS中国台湾地区，Sen这样的顶尖选手只能选择北美区参赛
（下右图）2013年的WCS还会有多少BabyKnight这样的选手涌现？


PREVIEW
TOP GAMES · GONE
ANNOUNCED · CON
ES
P107
起点2
谁是世界上最强的赛车手？这是任何资深车迷都无法给出答案的问题，因为有太多的车种和比赛类型。《起点2》（GRID 2）就是要把人类能够想象出来的所有竞速类型杂糅到一起，让玩家在虚构出来的“世界竞速系列赛”中驾驭各种风格的战车，以一专多能的姿态挑战三大洲的各个车会
重磅
神偷
压盘
魔法门之英雄无敌VI——黑暗之影
生化危机——启示录
最新
起点2
主机
杀出重围——人类革命导演剪辑版
召唤之夜5
假面骑士——斗骑大战
宠物蛋——憧憬的工作体验
真·女神转生IV
怒首领蜂——最大往生

神偷

■名称：Thief ■类型：ACT ■制作：Eidos Montreal ■发行：Square Enix
■平台：PC/PS4 ■发售日：2014 ■撰文：福建 风梦秋

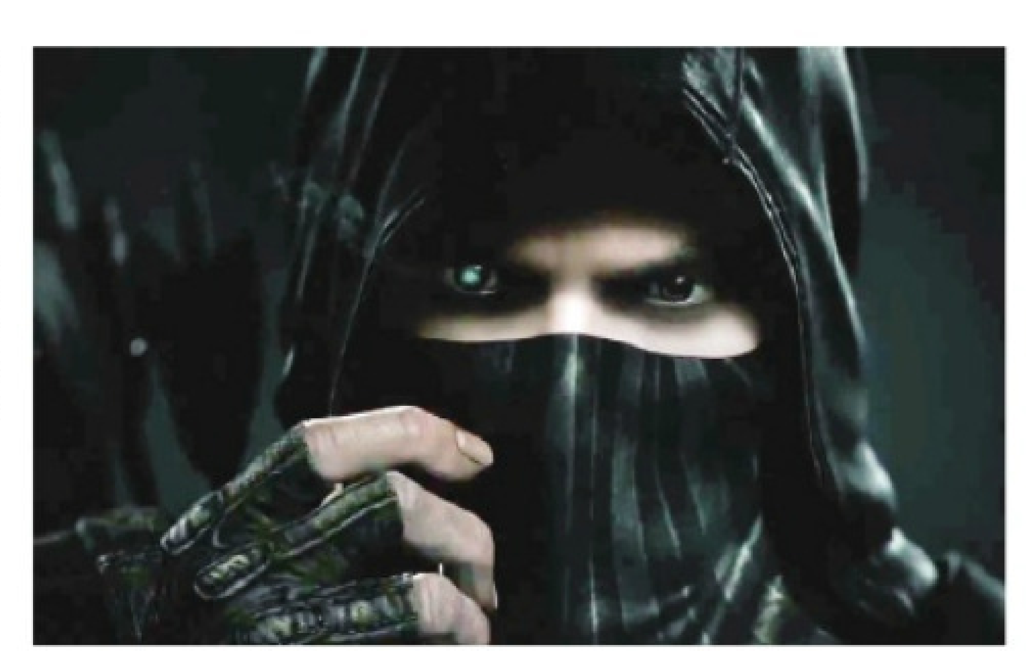
重启的《古墓丽影》刚刚发售不久，《神偷》正在开发当中……看到这里你可能会想，是不是我错拿了一本1996年的杂志。哈，当然，我说的都是这两个老牌系列的最新作，这些来自Eidos Interactive手中的知名品牌，近年来经营状况一直不是很理想，2009年Square Enix收购Eidos后重整计划表，已经陆续发行了《杀出重围——人类革命》和《古墓丽影》，口碑十分不错，销量也都过得去。所以无论如何也要轮到《神偷》出场了——这可是在《古墓丽影》重启之前就已经在谋划的项目啊！

就像1996年的《古墓丽影》定义了“动作冒险”这个类型一样，《神偷》初代也几乎创造了“秘密潜入”这种玩法（虽然同年早些时候家用机上出现了经典的《合金装备》，但两者的风格有明显区别）。当时的FPS基本都是无脑杀戮的快节奏枪枪枪，《神偷》却让你潜入贵族的城堡，利用黑暗躲开守卫的视线偷取财宝。玩家必须细心观察和聆听敌人的动静，耐心计划自己的行动。主角加内特（Garrett）不是肌肉男，也没什么高科技装备，制服敌人只能靠悄悄从背后接近，然后打闷棍或放冷箭。整个游戏的重点都在于潜行，将之称为3D版的“盟军敢死队”并不为过。

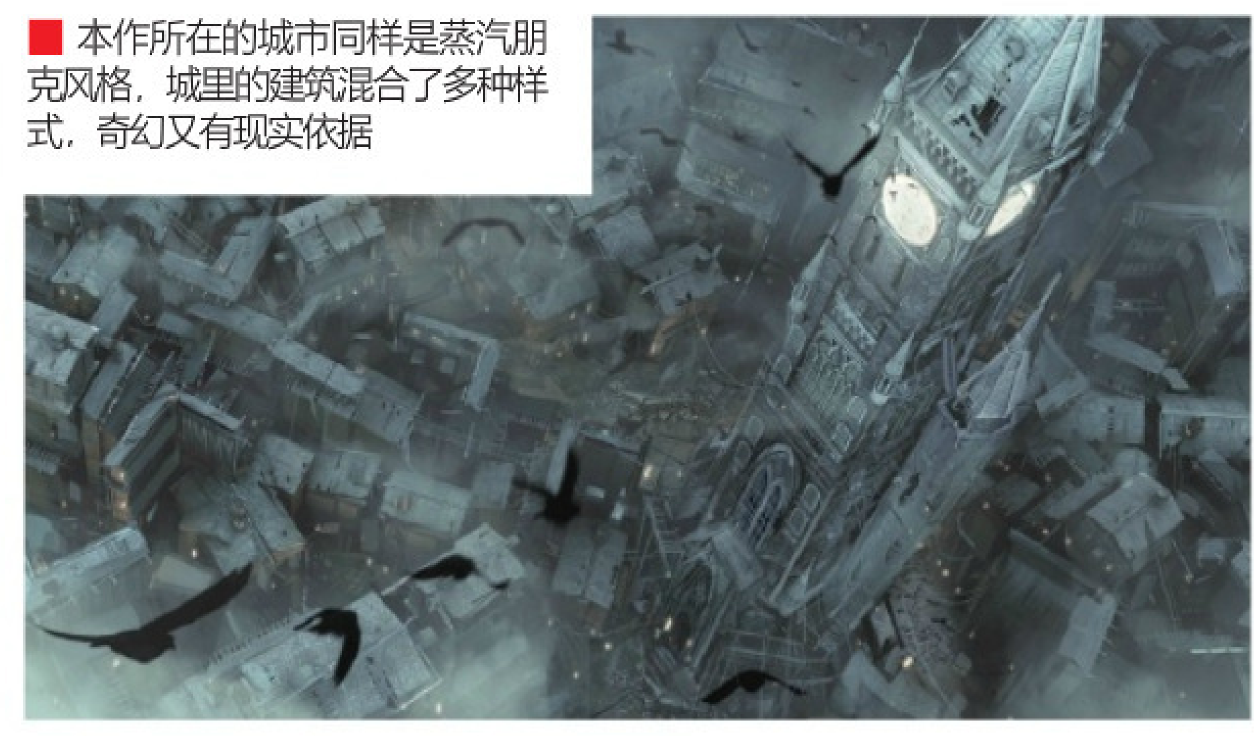
不过《古墓丽影》好歹有女性偶像的人气作为铺垫，而“神偷”系列可能令许多人感到陌生。这个系列的首作《神偷——暗黑计划》要追溯到1998年，2000年推出续集《神偷Ⅱ——金属时代》，2004年发行《神偷——致命阴影》之后已经近10年没有下文。

原初《神偷》的故事发生在一个没有名字的城市（新作中的背景同样是这里），这是一座蒸汽朋克风格的城市，是中世纪和维多利亚时代的建筑风格和文化、机械蒸汽文明和古代自然魔法结合的幻想城市。城市里主要有三大派系：崇尚原始、超自然，代表混沌的异教徒（The Pagans）；追求建筑和机械技术，代表守序的铁锤会（The Order of the Hammer，也称Hammerites）；以及维护世界平衡、中立的守护者（The Keepers）。守护者是跟加内特最亲近的组织。出身孤儿的加内特在街上偷窃时，一位守护者成员抓到并收养了他，让他加入组织，但后来加内特还是脱离守护者，成了一名飞贼。他出色的技巧引起了别人的注意，一位叫做Viktoria的女子找上他，让他去铁锤会废弃的教堂中偷取名为“魔眼”（The Eye）的宝石。加内特成功交回宝石后，却得知他的主顾其实是异教

守护者是跟加内特最亲近的组织，加内特在街上偷窃时，一位守护者成员抓到并收养了他



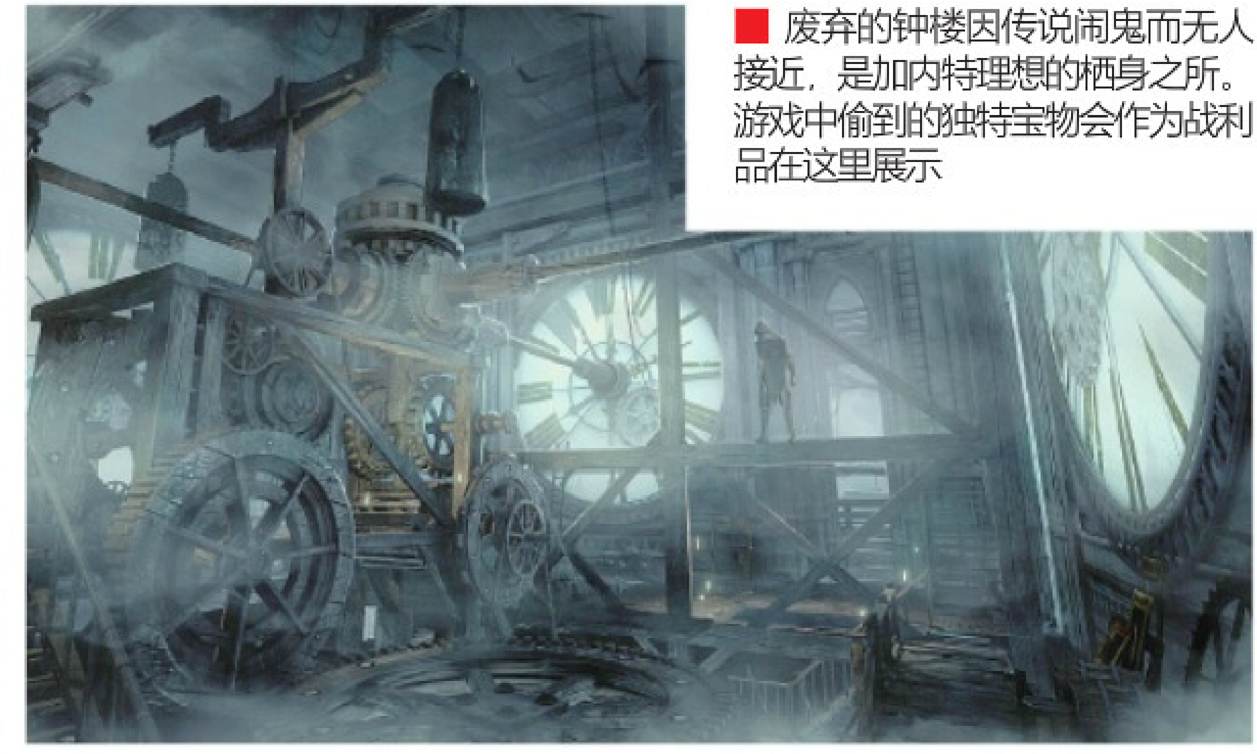
■加内特的右侧脸颊上留下了永久的疤痕，预告片中可以清楚地看到他的一只眼睛还是机械假眼，放着幽蓝色的光



■本作所在的城市同样是蒸汽朋克风格，城里的建筑混合了多种样式，奇幻又有现实依据



■一处场景原画，设计者利用雾气让黑暗的场景看起来也有许多明亮之处



■废弃的钟楼因传说闹鬼而无人接近，是加内特理想的栖身之所。游戏中偷到的独特宝物会作为战利品在这里展示



城市的实机画面，无疑，这里腐败滋生，瘟疫横行……



偷窃贵重物品对加内特来说不是为了生存，而是一种挑战，一种生活方式



加内特沉默寡言，不擅交际，内心却丰富细腻，他常会自言自语，顺便为任务提供一些提示

这个场景和色调都与《声名狼藉》高度相似，只能说这个游戏的开发拖了太久了



绳索是飞贼的必备工具，相比技能流真是显得更真实了



原作中的房间经常都是空荡荡的，新作里到处是人，给潜行带来了更多挑战

徒所崇拜的邪神Trickster，他的目的是用宝石将世界还原到原始状态，而为了让宝石运作，Viktoria将加内特的一只眼睛挖出来与之融合（并在加内特脸上留下了永久的伤痕）。加内特被守护者救了出来，他又成功潜入了Trickster的施法地点用假宝石替换了魔眼，使他死于仪式中。事件之后，铁锤会为加内特制作了一只机械眼来代替他失去的眼睛。

不久，守护者预言的金属时代来临，铁锤会的分支组织“机械师”（Mechanists）凭借先进的机器人技术崛起。加内特无意中得知了该组织的首领Karras想把人改造成机械仆人的阴谋，Karras打算将机械仆人散布到各地释放毒气，毒死所有生物，创造出他理想中的机械世界。在Viktoria的帮助下加内特破坏了他的计划。这就是《神偷Ⅱ——金属时代》的故事。

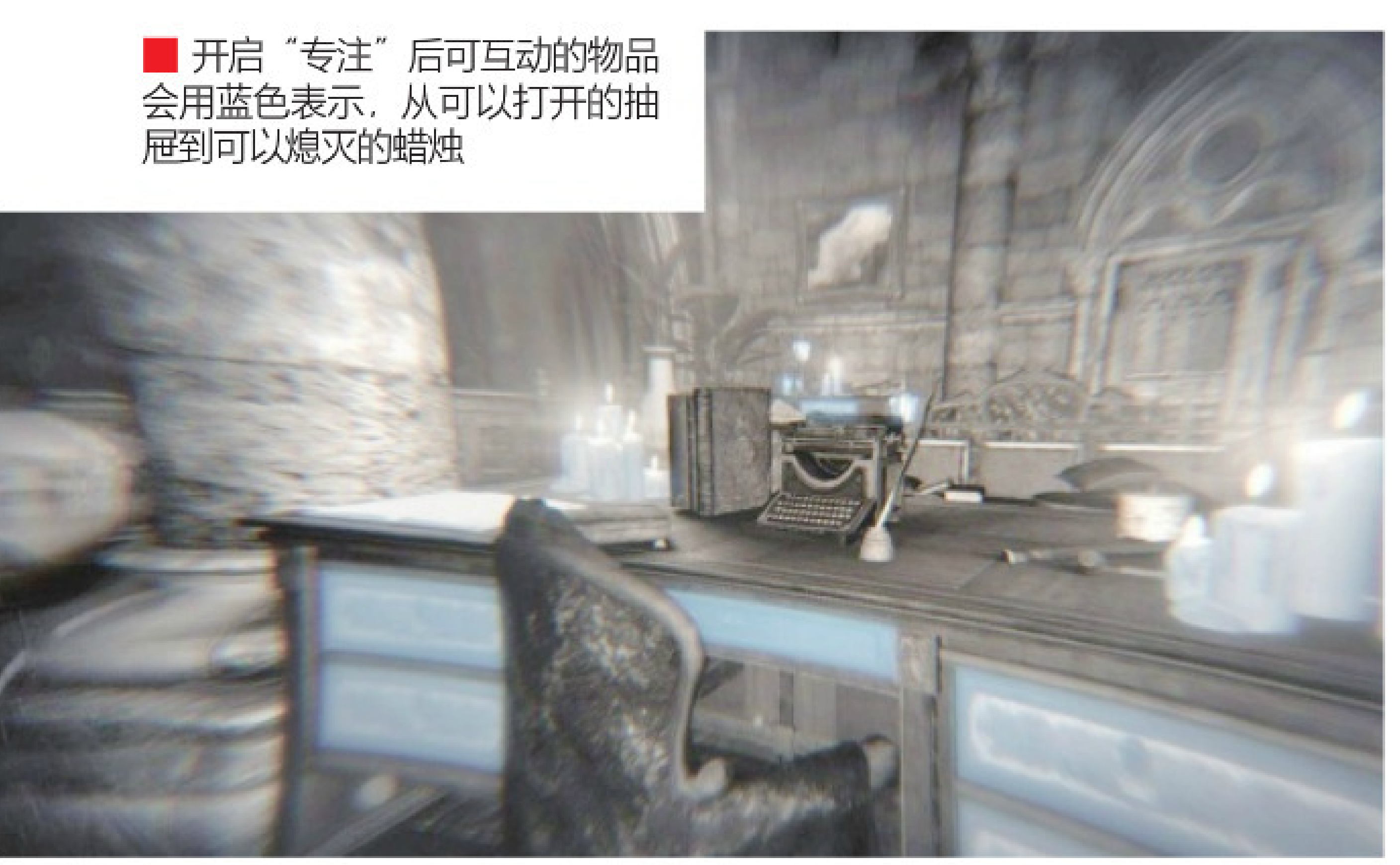
加内特被守护者救了出来，铁锤会为加内特制作了一只机械眼来代替他失去的眼睛

三代的剧情则主要围绕守护者组织展开。一个预言预示了黑暗时代的来临，但负责解释预言的Caduca被谋杀了，加内特被认定是凶手。第一守护者Orland准备提拔一位年轻的女孩Gamall接替Caduca，但加内特进入一间闹鬼的精神病院进行调查，发现原名Lauryl的Gamall早已被一位老女巫杀害。老女巫试图混入守护者组织，并成为“解释者”，进而掌握守护者符文的力量来摧毁整个守护者。加内特的努力令女巫最终失去了符文力量，但同时也抹去了守护者所有书籍中的魔法符文。

所谓“前人种树，后人乘凉”，秘密潜入很快成为动作游戏热门的元素并陆续出现在《细胞分裂》《刺客信条》以及近期的《声名狼藉》等游戏里，可“神偷”系列却是命运坎坷。由于缺乏资金，一代开发期间制作人、项目主管、首席程序员、首席设计师等陆续退出，两次面临被取消的危险。二代推出后Looking Glass Studios解散，部分人员加入了Ion Storm，在Warren Spector领导下完成了《致命阴影》，随后Warren Spector离开了工作室，Iron Storm也在次年解散。直到2007年Eidos Montreal工作室成立，并在2009年宣布开始新作项目。新作最初命名为“Thi4f”，即“神偷4”。从先后名称的变化上我们能看出，对于《神偷》SE同样也有一些“重新启航”的打算。

这一次算是“神偷”系列制作权第

■ 加内特偷到的那个神秘的圆形徽章闪耀着奇异的光芒，这氛围与9年前的《致命阴影》无限近似


■ 开启“专注”后可互动的物品会用蓝色表示，从可以打开的抽屉到可以熄灭的蜡烛


■ 如果开启“专注”，不仅能显示可以互动的物品，还能找到每个敌人的弱点

二次易手，Iron Storm时代他们至少还有很多原Looking Glass的成员，Eidos Montreal就跟原初系列没什么关系了，他们制作的《神偷》还会是《神偷》吗？

尽管已经有了一些经验（比如忠实的“杀出重围”续集），但重塑经典永远都不会是轻松的事。新《神偷》的开发已经进行了4年，Eidos对这个项目非常慎重，他们在初期花费了大量时间研究和试验各种方案，比如考虑过创造一位新角色（这让我想起《致命阴影》的结尾处加内特收养的流落街头的孤女，就像当年的守护者组织收养他一样，也许当年Iron Storm就有培养接班人的意思），或是将类型转为注重战术的第三人称游戏，甚至是类似“刺客信条”的开放场景游戏。他们也参考了大量的游戏和电影，主创人员中也有参与过《细胞分裂》《刺客信条》等游戏的成员。最后他们确定了一个潜入类游戏能够成功的神秘配方，那就是先把玩家丢进近乎绝境的死地，再提供手段让他们可以逃生。

游戏初期的一个场景可以很好地说明这个思路。游戏开始时加内特刚刚回到他从小长大的这座城市，现在由一位铁腕独裁的男爵统治，一方面空前繁荣，富人们花天酒地，另一方面瘟疫爆发，穷人的尸体在街角堆积，想要反抗暴政的人被投入监狱。加内特无意充当救世主，他只想干好小偷这个很有钱途的职业，于是他盯上了城里最有钱的财主之一：负责建造了很多设施的建筑师Theodore Eastwick，并打听到他要前往城内一间专门接待权贵的地下妓院（好像有些似曾相识）。

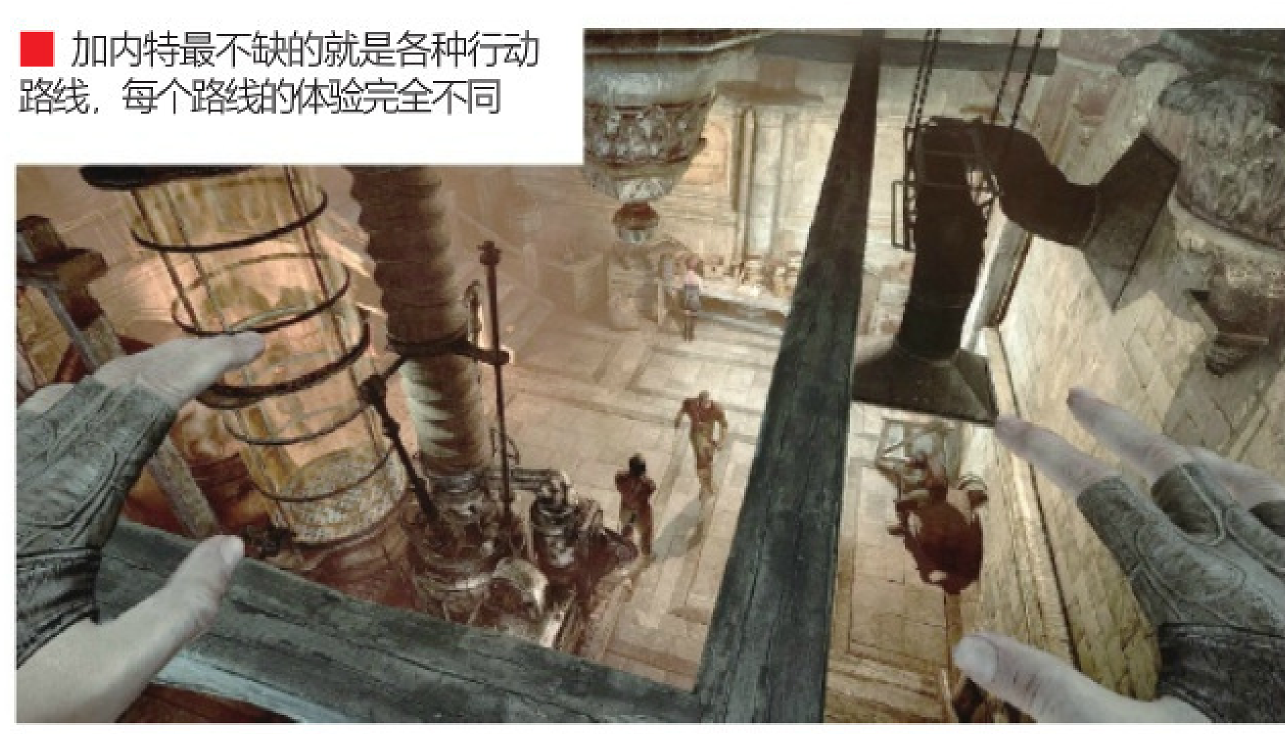
加内特上屋顶、钻管道，溜进妓院并找到了老板娘Xiao Xiao的办公室，查到了Eastwick所在的房间（并顺手牵羊撬开锁，偷走了放在保管箱里的一些客人的珠宝），然后通过妓院的密道进入那个房间，偷走了East-wick留在桌上的一个看起来价值不菲的圆形徽章。加内特没有马上离开，而是起了好奇心，要用“专注”的能力来调查一下Eastwick之前在观察的墙壁，结果发现了一个蓝色能量绘制的符文，跟徽章上雕刻的一个符文相吻合，接着他又在邻近的4个房间里发现了其它的符文，进行一个小小的解谜游戏后，徽章开始旋转并发出了奇异的能量。但这时Eastwick已

加内特没有马上离开，而是起了好奇心，要用“专注”的能力来调查一下Eastwick观察的墙壁


闷棍让敌人暂时失去行动力，足以让加内特逃走


目前的大多数官方图片都是主视角，但应该可以切换到第三人称视角


这个痛苦的士兵不过是被胸口上推了一把，他是个真正的演员


加内特最不缺的就是各种行动路线，每个路线的体验完全不同


撬锁小游戏是系列里一直都有的，新作中更加复杂和逼真


绳降到敌人头顶是否意味着接下来会有致命暗杀？

经发现徽章丢失并喊叫起来，老板娘开始指挥守卫搜索妓院，客人和妓女们也警惕了起来，这时加内特就没有那么容易逃出去了。

这段情节可以反映很多东西，我首先注意到的是剧情。这座历史悠久、贫富悬殊的城市有很多秘密，这个徽章多半会像以往一样让加内特不由自主地被牵入一个巨大的阴谋当中，就像是系列一、三这两代，它们都是剧情驱动的。另外，制作组表示过本作会减少魔法的元素，加内特不会遭遇亡灵类的敌人，但这里出现的徽章和符文显然又跟魔法有关，既现实又神秘。

呃等等，“专注”是个什么东西？

“专注”不是“神偷”中原有的，因此有些老玩家看到这个多半开始莫名地担心了。Eidos Montreal则解释说：“我们对待‘神偷’就像处理一块珍贵的宝石一样，老玩家们对原作充满感情，我们想要保留最精髓的元素——我们的团队对此有出色的经验——同时又要把‘神偷’介绍给全新一代玩家。我们的目标是让玩家体会到扮演加内特的奇妙感觉，整个游戏都是围绕这个核心体验来设计的。”所以制作组很清楚，一定要让新《神偷》为新一代的玩家所接受。一些系列的老玩家也许希望最好什么都原封不动，想要找“初恋”的感觉，但过去毕竟是过去，不与时俱进肯定是不行的。

“专注”不是“神偷”中原有的，因此有些老玩家看到这个多半开始莫名地担心了

在这个麦当劳广告和福尔摩斯都卖腐的时代，新作里加内特的形象也许是更柔弱了一些（新形象由“刺客信条”主角的设计师Nicolas Cantin设计），但他仍然是一位神偷。实际上为了真实可信，制作组甚至让纽约的时装设计师帮忙，设计加内特行头的现实版本，做出一套确实在行动时能避免发出噪音的皮甲。他们还找到铁匠帮忙原样打造加内特的弓箭，当铁匠指出他们原本的设计无法实际使用，并花了600工时打造出一把可用的机械弓后，设计人员修改了游戏里的设计。这些都说明他们的用心和严谨。实际上，目前已知的加内特的装备都符合原作的风格：神偷居家旅行必备的闷棍；加内特标志性的弓；各种特殊箭头——有替代原来的水箭的干冰箭（仍然起熄灭火把的作用），还有烟雾箭，而原来的绳索箭则被抓钩替代。只是武器和装备的细节更为现实了而已。

弓箭是加内特的主要武器，在不被发现的情况下可以暗杀敌人，但更多的时候是用来熄灭火把、引开敌人或射击开关，这都是系列中的核心玩法


各种不同的箭头，目前来看至少已经设计了5种……


这把全新设计的机械弓细节很多，游戏时也取消了弓上有些碍眼的瞄准装置，而是用准星代替

好了，我们终于说回到“专注”。加内特最主要的新工具或技能就是这个能力。成功的偷窃可以提升专注，开启专注能力后环境会变成黑白，可以打开的抽屉、可以攀爬的管子等可互动的物体会用蓝色标示（想必你已经彻底明白了）；一些剧情的线索，比如墙上的符号也需要开启专注才能看到。开启专注还可以提高开锁速度，增加偷到的财宝数量。专注能力升级后作用范围会扩大，还可以看到抽屉上的指纹（提示里面藏有有价值的物品）等。在关卡更加开放、场景细节更加丰富的新作中，专注能力可能不只是为了帮助不愿浪费太多时间的新玩家——过去的游戏中，在只有一张简单贴图的书架上很容易看出哪个是“隐藏”的书本开关，但现在一切细节都那么逼真，而偷窃或逃跑的时机又转瞬即逝，所以专注如果能和玩法深度结合，也许是个非常不错的主意。

专注还有一个作用是在战斗时显示敌人的弱点，看到这里一个老玩家肯定会问：“啥？！战斗？”

如果我再告诉你，新作中加内特无法同时对付4个以上的敌人，你可能就看不下去了。但这也是基于现实考虑的，加内特本来就不擅长战斗，跟全副武装的卫兵一对一都很悬，两个以上就死定了，所以让他对付“4个以上”的敌人已经很奇幻了。从这个设计出发，新作也强调了一定的自由度。与《致命阴影》类似，在任务之前你可以在一个开放的小区域里自由探索；关卡的设计上也较少强制性的脚本，玩家可以根据环境来自行选择或创造出完成目标的路线和方式。

所以设计者给了玩家战斗的自由。在发生战斗时，玩家可以开启“专注”来显示敌人的弱点

所以设计者给了玩家战斗的自由。他们的看法是：“我们希望你扮演一位神偷，但我们不想逼迫你非要以神偷的方式来进行游戏，你可以选择更激进地来玩，虽然那样并不容易。”在发生战斗时，玩家可以开启“专注”来显示敌人的弱点，选择某处弱点，比如胸口，加内特就可将对方推倒然后趁机躲进黑暗；也可以选择多处弱点，加内特就会完成一个比较复杂的动作，用一种很酷的招式来折断敌人的骨头。另外还可以通过破坏环境，比如雕像等来砸死敌人。总的来说，加内特并没有增加多少专门针对战斗的技巧，更多的仍然需要智取。P

英雄无敌VI黑暗之影

■名称：Might & Magic Heroes VI: Shades of Darkness ■类型：TBS ■制作：Limbic Entertainment/Virtuos ■发行：Ubisoft ■平台：PC ■发售日：2013.5.2 ■撰文：辽宁 陆之遥

当DLC成为惯例之后，给游戏开发“资料片”这种费力又不一定大卖的形式已经十分少见了。然而《魔法门之英雄无敌VI》却不仅有DLC，它还瞄准了如今萧条的资料片市场（遥想3DO时代，这在系列历史上也是有“光荣传统”的）。对系列粉丝来说，这个资料片的期待值仍旧是很高的，原因之一是在被DLC冲击的当下，出资料片反而是业界良心，加之“英雄无敌”系列一直以质量优秀的资料片著称（如《死亡阴影》和《东方部落》），所以，也许《黑暗之影》会像它的前辈一样更加优秀吧？

《黑暗之影》的内容其实并没有严格遵循传统——它并未衔接在《英雄无敌VI》原版的剧情之后，反而有了大幅度的剧情跳跃。在原版故事中，击退地狱恶魔入侵、百废待兴的亚山世界并没有迎来复苏的黎明，而是陷入了另一场尔虞我诈的阴谋中，而这场阴谋终因亚山历史上著名的“火泪之日”事件而爆发。最终，本是同根生的森林精灵和黑暗精灵结上了仇怨。到了《黑暗之影》中，作为黑暗精灵准继承人之一的王子雷拉格，以血债血偿的幌子打起了王位的主意，筹划起“宁叫我负天下人”的复仇阴谋……

喔等等，雷拉格？难道就是《英雄无敌V》里那位？是的，就是老熟人雷拉格。他的复出再明显不过地表明，开发组在原版中打完“老面孔”牌之后，在资料片里又打起“老熟人”牌，剧情也十分配合地讲述了雷拉格如何从诸多王位继承人之中脱颖而出，又是如何陷入与墓园亡灵的阴谋漩涡，最终成为恶魔异教徒“阿格雷尔”的故事。不光是雷拉格，大家在《黑暗之影》之中还可以看到更多《英雄无敌V》中的熟悉身影：如王女埃莉娜、“毒王”莱托兹，以及历代中人气最高的“六朝元老”山

■《黑暗之影》的主角就是新种族黑暗精灵，终极兵种黑龙和诚恳老实的牛头人也得以回归亚山世界。由于原制作组Black Hole Entertainment解散，育碧将资料片的主制作权交给了国内知名的法资游戏公司维塔士。维塔士从建立到现在并没原创过任何一款PC游戏，不过他们并未让这个资料片失去“颜色”。凭借多年的外包经验加上深厚的美术功底，资料片的美观度和完成度并不亚于原版。此外值得欣慰的是，《黑暗之影》和原版一样会发行简体中文版



■ 故事和核心人物之一——黑暗精灵女王图德哈娜就像是金庸笔下的金蛇郎君，人虽已死，故事却还在进行中



■ 黑暗精灵在控制和中距离攻击上占尽优势，回归的魔眼依旧带着邪恶的光束。此外魔眼还有控制和蛊惑的功效，当你认真看着魔眼时，他就会说：“去订阅一年份的《大众软件》吧……”





■ “英雄无敌”系列一直是策略游戏中城镇效果的标杆，这次的黑暗精灵城镇所体现出的幽谧之感十分符合本族的特质



■ 黑龙进化史，从1990年的《魔法门》里就能看到它的身影



■ 正因为以黑暗精灵为主展开，资料片的主要场景几乎都在地下



■ 维塔士制作的蝎狮在贴图上比原版里类似的拉玛苏要细致许多

德鲁以及神龙见首不见尾的蜘蛛教派教主、死亡天使——贝尔克斯。

不仅有老熟人，新资料片也体现了“英雄无敌”系列的第三个“习惯”，那就是和“魔法门”名下其他游戏系列的故事联动。资料片的故事其实接上了“魔法门”名下另一款名为《魔法门之冠军对决》的卡牌游戏。在资料片中，山德鲁手下的虚空神教正是在《冠军对决》中作为大反派而名噪亚山的，资料片中的关键人物——亡灵骑士维恩正是《冠军对决》里的重要角色，他也将成为影响黑暗精灵未来的关键人物之一。另外，《魔法门之英雄交锋》中的大反派——吸血鬼柳德米拉也会在《黑暗之影》中客串出场，侧面阐述她如何在400年后成为赫莱士亡灵大领主的故事。

任何游戏系列都是这样，老熟人、老面孔一出，老玩家就把持不住。对前作的继承和未完疑问的解答，这是拖住老玩家，将新玩家熬成老玩家的不二法门。当然，资料片也必须拿出点干货来安抚民心，这干货必须是新种族或新的兵种和建筑，于是在《黑暗之影》中，传统种族黑暗精灵终于回归亚山。虽然在新的“魔法门”世界中，“地下城”族已经改叫黑暗精灵，不过该族的很多特色和属性却一直没有变过。比如兵种上，终极兵种黑龙和诚恳老实的牛头人二位缺从未缺席，可以说一直盼望着军队里面有只龙的玩家们，在资料片里盼到头了。除了高人气兵种刺客和血女外，一直在幕后被人“指指点点”的无面者，则是以一种看似虚无却极具魔法能量的精英形态登场的。最关键的是剩下的两个兵种，制作组放下了《英雄无敌Ⅴ》中人气不佳的蜥蜴骑士和多头巨蜥，将经典的高人气兵种魔眼和蝎狮召回到了阵营之中……

制作组放下了人气不佳的蜥蜴骑士和多头巨蜥，将经典的高人气兵种魔眼和蝎狮召回

实际上这种兵种上的怀旧牌打得很有问题。因为黑暗精灵本身的定位就一直是高魔法高攻击的贫防种族，又换掉了高血量的蜥蜴骑士和巨蜥，这种为了人气和脸熟而牺牲平衡的设定，可能会将黑暗精灵那种孤注一掷的感觉推向极致。加之黑暗精灵以控制和隐身作为整体战略方针，以至于缺乏恢复性角色，所以在实际游戏中可能无法像原版《英雄无敌Ⅵ》中的5个种族那样容易上手。给个黑暗精灵找个台阶下的话，他是个给“高手”玩的货色。

生化危机启示录

■名称：Resident Evil: Revelations ■类型：TPS ■制作：Capcom ■发行：Capcom ■平台：3DS/PC/XB360/PS3/Wii U ■发售日：2013.5.21 ■撰文：江苏 Dark夜之伤

■变异的瑞秋如同追踪者，将伴随你在恐怖邮轮里的大部分旅程



■游戏开场，吉尔和帕克登陆充满谜团的泽诺比亚女王号



■克里斯的新搭档杰西卡，擅用狙击枪，外表美丽，战力超强

“生化危机”系列已走过17个年头，自“生化之父”三上真司离开Capcom后，系列似乎走入了迷茫的怪圈，5代和6代褒贬不一，不少要素遭人诟病，出在其他平台上的外传作品也是销量平平，去年的《浣熊市行动》更是给这个系列狠狠地抹了一把黑。但是东方不亮西方亮，去年的3DS独占作品《生化危机——启示录》虽然销量一般，却意外得到了各种好评。也许是因为它叫好不叫座，“卡婊”终于忍不住宣布了本作的高清平台移植版。

《启示录》的故事发生在系列正传的4代和5代之间，BSAA成员吉尔·瓦伦蒂娜（Jill Valentine）和她的新搭档帕克·卢西亚尼（Park Luciani）为寻找失踪的克里斯·雷德菲尔德（Chris Redfield）登上了一艘名为“泽诺比亚女王号”的神秘邮轮。邮轮遭到病毒的污染，到处都是变异的怪物，杀机四伏，在吉尔不断深入邮轮内部的同时，隐藏在其中的巨大阴谋也开始崭露出冰山一角……

还是标准的旧“生化危机”剧情套路，主角们开始处于一个封闭空间内，通过游戏流程抽丝剥茧，最终发现事实的真相。但是这次的编剧也算与时俱进，主线、支线、倒叙、插叙、碟中谍元素等一应俱全，在章节结束后进行下一章时还有上一章节的前情提要，所以整个剧情流程玩下来就如同一部流行的美剧。

这次的编剧也算与时俱进，主线、支线、倒叙、插叙、碟中谍元素等一应俱全

这样也就能看出为什么《启示录》能营造出早期系列的恐怖感。《生化危机5》不恐怖的很大原因就是剧情基本上都发生在大白天，制作人竹内润说这是“阳光下的恐怖”，很明显是糊弄鬼的。5代和6代都采用双人合作模式通关主线剧情，有个AI同伴在身边照应着，恐怖感也会大跌。其实《启示录》的主线也是玩家带AI的模式，但主线不能双人联机，AI角色经常会去打酱油，让玩家独自去探索，而故事的发生地点又是恐怖电影里经常出现的“幽灵船”。封闭空间+独自一人+无处不在的怪物+完美的音乐音效，造就了本作3DS版令人兴奋的生存恐怖氛围。

从官方消息来看，《启示录》本次的高清化看起来是一次忠实而又增强了的移植。《启示录》在3DS上的画面算是佼佼者，尽管掌机不能与高清平台同


红字的意大利语暗示着生化恐怖组织——猎犬已经死灰复燃


变异型滴噬者能射出骨刺，是远程攻击的怪物


瑞秋死亡的地点，等等……尸体怎么不见了！


高清版中加入的Wall Blister，一种被T-Abyss病毒感染的新怪物


克里斯大战Boss敌人谵死怪，这种怪物攻击力极高



扫描仪像是个RPG类的元素，积累经验值换取恢复草药

日而语，操作方式也颇有不同，但想必C社早就留了一手，改善的画面在高清平台上看起来并不显得太寒酸。Capcom用对比图告诉玩家，怪物和环境的高清化都很得力。移植版还增加了一个新的主线难度：地狱（Infernal），敌人数量大幅增加，同时也增加了武器箱及弹药的配置，让玩家能充分应对这个新的高难度。此外还增加了一个名为Wall Blister的新敌人，只是详情现在还知之甚少。

移植版仍旧采用TPS射击作为主要游戏方式。这个被《生化危机4》发扬光大的游戏模式其实和生存恐怖元素结合得很差，给人一种丢了西瓜捡了芝麻的感觉，倒是EA的“死亡空间”系列颇能两者兼得。《启示录》则试图在做好了生存恐怖的同时，也大幅加强动作射击。本作允许玩家自己设置TPS视角或FPS视角，允许移动射击。因为本作对回归生存恐怖的重视，所以不可能让商人出现在一艘幽灵船上，所以本作没有金钱升级武器的系统，而是以武器插件系统取而代之，每个武器都有一定的插孔，将不同的武器插件放入插孔内，可以提升武器的威力、射速等属性。

每名主角随身可携带3把主武器（比如手枪、霰弹枪、麦林手枪），游戏流程中有武器箱供玩家替换和存储武器。副武器包括小刀、手雷、震荡弹、生化武器引诱雷以及电雷，这些可以同时随身携带。本作中的恢复品只有绿色草药，并且是一键恢复到满血（本作中没有明确的血量损失提示，生命值越低，屏幕会变得越灰白，并且四周的血渍会不断加重）。体术系统依然存在，本作中的体术触发较为困难，但是可以通过蓄力使体术的威力大增，让其成为杀敌利器。另外，本作继《生化危机3》之后再次引入紧急回避系统，熟练的玩家可以巧用回避在各个敌人之间周旋。

本作继《生化危机3》之后再次引入紧急回避系统，玩家可以巧用回避在各个敌人之间周旋

除此之外，《启示录》的动作射击要素在原有基础上进一步加强，制作人为了表现此作的不同，又加入了一种“创世纪扫描仪”。扫描仪的主要作用是扫描敌人的尸体，可以积攒一定百分比，达到百分之百时，会奖励一颗绿色草药；另外可以扫描场景，发现隐藏的弹药补给或关键道具。正是后面这一点，让3DS玩家觉得画蛇添足，为了探索而探索，扰乱了游戏正常的节



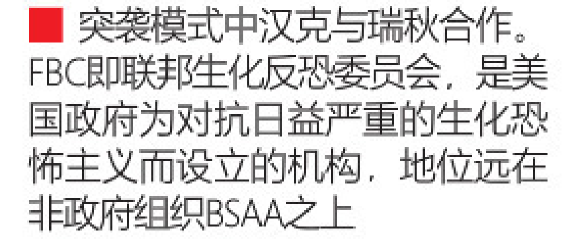
滴噬者的变种——蟹钳滴噬者，靠近后会抓住并吸取玩家体力



突袭模式主打双人联机，解决路途上的怪物，合作抵达终点



瑞秋是3DS版里人气颇高的角色，可惜3DS版本中无法使用



突袭模式中汉克与瑞秋合作。FBC即联邦生化反恐委员会，是美国政府为对抗日益严重的生化恐怖主义而设立的机构，地位远在非政府组织BSAA之上





由于高清版的缘故，突袭模式里的瑞秋可以大战变异瑞秋……



本作的最终Boss，猎犬组织的首领、已经怪物化的诺曼

奏，因此对它差评大于好评。

当然，抛开扫描仪和糟糕的Check-point存档系统，《启示录》3DS版附加的突袭模式却广受好评。原因归结起来就两个字：爽快。突袭模式的目标是杀死所有敌人或迅速到达终点破坏金属牌，破坏金属牌后会通过玩家的命中率、杀敌数、耗时以及受伤程度等来判定等级，进行奖励点数的结算。奖励的点数可以在商店内购物和升级，比如购买子弹或升级最大绿色草药携带量。

《启示录》的主线不支持双人联机，但是突袭模式支持，因此这个模式将动作射击的爽快度发挥到极致，通完主线的3DS玩家会很快沉溺于这21个突袭关卡，刷角色等级、刷武器等级、刷稀有的武器插件。角色等级的提升会增加角色的体术威力以及副武器威力，但主武器的威力还是要靠枪械等级的提升，角色等级和武器等级的上限都为50级。

为了增加难度，突袭模式在剧情模式怪物的基础上，随机为怪物增加了一些特定属性。怪物属性的增加有4种：绿色盾牌标识，大幅强化怪物的防御力；橘黄色拳头标识，大幅强化怪物的攻击力和攻击范围；淡蓝色加速标识，大幅强化怪物的移动速度，并缩小怪物的模型；紫色皇冠标识，大幅加强怪物的防御力、攻击力和攻击范围。

对于高清版还有一个好消息是，突袭模式中死神汉克以及神秘探员瑞秋都成为新的可选人物

突袭模式的前20关分为3个难度：裂口（Chasm）、沟渠（Trench）和深渊（Abyss），最后一关为超长马拉松——幽灵船（The Ghost Ship）。幽灵船关卡横跨3个难度，最后的战斗更是汇集了各种Boss和头目怪的连续战斗，因而极富挑战性。

对于高清版还有一个好消息是，突袭模式中死神汉克（Hunk）以及神秘探员瑞秋（Rachel）都成为新的可选人物，所以你会看到C社官方截图中奇怪的瑞秋打瑞秋的情景，玩起来想必是有一定的恶趣味的。高清版还增加了新的武器和武器插件，这应该也会使突袭模式的耐玩性上升。

《生化危机——启示录》的3DS版发售已经一年多了，本作的某些新尝试的确有瑕疵，但总体上却是近些年来不可多得的优秀“生化”作品。所以，本次移植的行为虽然略无节操，可《启示录》本身却是非常值得系列爱好者们去尝试的一款好游戏。P

起点2

■名称：GRID 2 ■类型：RAC ■制作：Codemasters Southam ■发行：Codemasters ■平台：3DS/PC/XB360 ■发售日：2013.5.28 ■撰文：江苏 防弹手柄

■虽然本作不会收录F1赛事，不过这并不妨碍拥有一级方程式血统的BAC Mono闪亮登场



■本作不会出现车内视角，拥有豪华内饰的车种略显郁闷



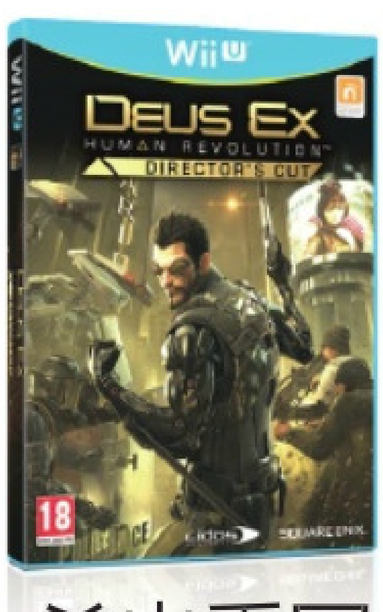
■车身上的广告越多，说明你背后的金主越多……

谁是世界上最强的赛车手？这是任何资深车迷都无法给出答案的问题，因为有太多的车种和比赛类型。《起点2》（GRID 2）就是要把人类能够想象出来的所有竞速类型杂糅到一起，让玩家在虚构出来的“世界竞速系列赛”（World Series of Racing，WSR）中驾驭从欧系超跑、美式肌肉、日式漂移街车到热血拉力等各种风格的战车，一专多能，挑战三大洲的各个车会，最终让全球的职业赛手在自己脚下俯首称臣。

本作从血脉上是《超级房车赛——起点》的续作，但游戏风格却像是《尘埃2》的延续，无论从UI设计还是赛车事件的触发方式，都充满了生活化的韵味。WSR则类似于全球最受欢迎的综合性技击锦标赛——终极格斗赛（UFC），本作中，对游戏主角非常看好的车队老板Patrick Callahan就类似于UFC总裁Dana White这样的人物。不过，这个成天对玩家灌输“你就是竞速领域的‘老虎’和乔丹”的家伙，可不会为你提供任何免费支持，你必须从自家的破旧车库开始征途。“赢得比赛—获得金钱—买新车、强力配件”这样的模式在游戏中并不存在，取而代之的是更Life Style的体验：真金白银这等俗物被玩家在社交网络上的粉丝数量代替了，你的精彩表现会转变为自己的号召力，到时候商业赞助商和汽车厂商就会主动找上门来，在背后全力支持你转战北美、欧洲和亚洲三大战区。在这个过程中，ESPN Sports Center会进行“全程直播”，该频道赛车栏目的特约嘉宾Kevin Connors和分析师Toby Moody还会在比赛和转场的间隙进行风趣诙谐的评论……

你的精彩表现会转变为自己的号召力，到时候商业赞助商和汽车厂商就会主动找上门来

“学业有专攻”的车手们群英荟萃，并不会在WSR中变成一场大乱斗，这里不会出现一辆1980版的BMW M3同McLaren MP4-12C比试的一边倒场面。这就意味着玩家必须熟悉主要的竞速规则——包括拉力、漂移、街道、GT和肌肉车赛，并且具备驾驭各种类型战车的能力。当然，世界上没有一位车手能够做到样样精通，玩家更不可能做到这一点，游戏中必然会出现自己不擅长甚至不喜欢的事件类型，因此系统并不是以每场比赛的名次结果来计算成绩，它更看重漫长征途上的综合表现。



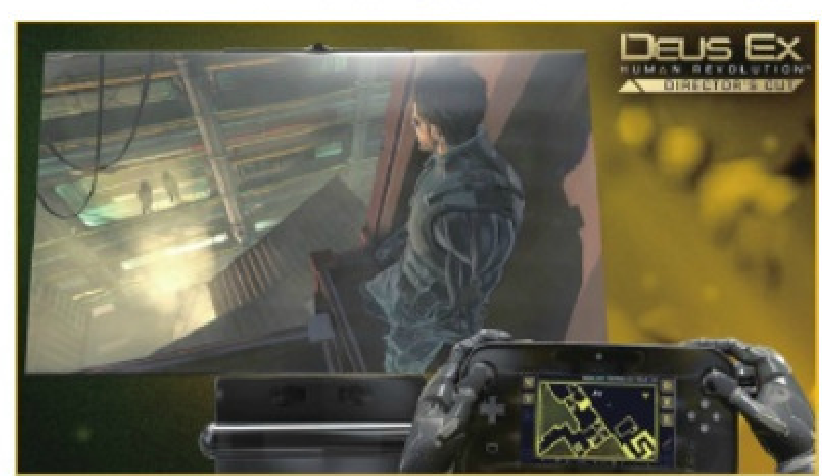
杀出重围
人类革命导演剪辑版

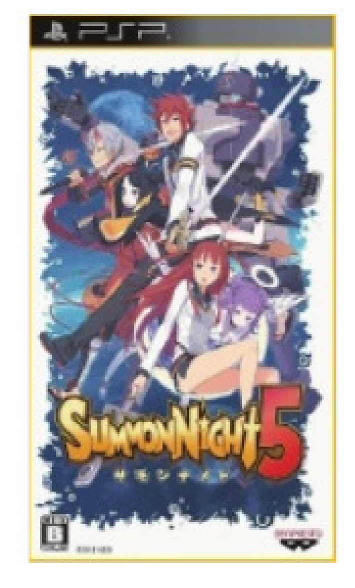
■Deus Ex: Human Revolution DIRECTOR'S CUT ■RPG■Square Enix■Square Enix■Wii U■2013.5.7 ■美版

这个“导演剪辑版”其实就是《杀出重围——人类革命》的加强移植版，首先新增的就是Wii U平台特有的功能和元素，玩家可以利用GamePad来进行各种其他平台游戏无法完成的操作。触屏接入使游戏操作更加流畅，双屏同时操作让一些游戏玩法更加有趣，还会支持Miiverse相关的功能，增添了开发人员的评论以及游戏指南。本作还将收录包括《Missing Link》以及《Tong's Rescue》等原作DLC的内容，新增8小时的支线剧情。游戏的各种玩法也已经进行了平衡方面的修正，视觉效果也变得更好了，“甚至比PC版更加清晰”。

开发小组宣称，他们认真聆听了玩家们对于原作的意见，并以此为基础进行了非常有针对性的改进。Wii U版中80%的新内容都是根据玩家的意见而制作的，对于玩家批评最多的Boss战更是作了大幅改进。Boss的AI得到极大的加强，并增加了许多对付他们的方法。现在玩家既可以以潜行的方式暗杀，也可用黑客的方式，玩家在Boss战中不开一枪就能杀死他们。P


GamePad可以完成其他平台游戏无法完成的操作


潜行戏份的增加让Boss战的方式多样化



召唤之夜5

■Summon Night 5■RPG■Felistella■NBGI■PSP■2013.5.16■日版

和系列之前的游戏一样，本作中的玩家也可以从男女主角中选择其一来进行游戏，可以选择女主角“亚尔嘉”，也可以选择男主角“福尔斯”。主角是位年轻的召唤师，与被称为“乡友”的搭档协同战斗是本作的核心，玩家可以从属性不同的4名乡友角色中选择一个自己喜欢的作为搭档，与乡友合力使用的“乡命觉醒”也是本作的新系统。召唤师和乡友可以相互将能力结合，即进行“Cross”，之后二人就可以学习新的技能。选择“乡命”选项，双方皆可以将能力Cross，之后可以发动觉醒强化的乡命攻击。

本作的战斗中将设定一定的“Brave条件”，当达成这些条件的时候玩家可以获得Brave Point奖励值和Brave奖章。而且随着BP的积累，玩家可以购买一些非常有用的小队技能，对战斗会非常有帮助。玩家可以使用Brave奖章来交换一些全体同伴通用的小队技能。消耗BP获得的小队技能分为两类，一类是需要依靠指令来使用的，另一类只要安装就默认有效。小队技能的效果将对己方全体产生作用，对战斗也非常有利。P


乡友各有各的性格，战斗方式也各不相同


本作继承了系列的唯美画风，故事发生在异世界



假面骑士
斗骑大战

■Kamen Rider Battride War■ACT■Bandai Namco■Bandai Namco■PS3■2013.5.23■美版

本作是一款穿越题材的无双类动作游戏。可使用的角色十分丰富，比如空我、亚极陀、龙骑、甲斗、电王、W、OOO、Fourze及Wizard，原作中作为配角出现的众多骑士也会参战。在游戏中，各路假面骑士被不知名的人物抓来关在未知空间“鸟笼”中，玩家可扮演不同的假面骑士与敌人战斗，夺回自己失去的记忆。根据原作的设定，每位假面骑士都有各自的能力，比如“W”可施展出快速的攻击打倒对手，还能使用火力全开技能对周围的敌人实行范围攻击。“Wizard”则擅长使用各种魔法，还可使用华丽的剑技。原作故事中假面骑士的专属摩托也会一并登场。骑上摩托车后，可以飞越、破坏障碍，利用冲力将周围的杂鱼吹飞，也可以借此向己方施以援手。

本作新增了“超级英雄模式”，在此模式中玩家可通过挑战不同的任务来开启新的隐藏任务以及各个骑士之间的对白事件。在完成任务后可获得RP值，用来升级骑士的技能，RP的取得数量会根据任务过关时的评价而有所不同。P


假面骑士的标志性坐骑摩托车


假面骑士Wizard最擅长范围魔法攻击



宠物蛋 憧憬的工作体验

■たまごっちのドキドキ☆ドリームおみせっち ■SIM■NBGI■NBGI■3DS■2013.5.23■日版

NBGI专注于掌机平台开发的养成类模拟经营游戏“宠物蛋”系列，以清新的风格和轻松的游戏方式大受好评。在游戏中玩家将和可爱的“宠物蛋”们一起在店铺里工作，接待来访的客人。玩家可以自由配置店铺、自动贩卖机、车站等设施来点缀街道，使用花草树木等装饰道具来打造属于自己的独一无二的小镇。

在本作中玩家能开的小店的种类非常多，有牙医诊所、蛋糕店和温泉等毫不相关的行业，任何人都能找到自己喜欢的。游戏的主要目的就是将自己经营的店不断壮大。虽然本作不能再养育宠物鸡，但那些外形各异的宠物鸡依旧会在游戏中作为顾客登场。为这些客人们服务要利用到触摸屏，比如在牙医诊所中为病人拔牙，在蛋糕店中为客人制作披萨和巧克力等各种点心。只有服务到位，提高了顾客们的满意度，才能使自己的店铺评价提升，达到壮大的目的。此外，玩家还可操作宠物蛋乘坐的宇宙飞船，在避开陨石的同时收集漂浮在宇宙里的道具，成功到达宠物蛋的家乡星球还会获得额外的奖励。P



在蛋糕店里为客人制作披萨饼



带领宠物蛋去太空旅行



真·女神转生Ⅳ

■Shin Megami Tensei Ⅳ■RPG■Atlus■Atlus■3DS■2013.5.23■日版

这是Altus时隔9年推出的系列正统续作。本作的故事会根据玩家的选择而发生变化，结局也有所不同。在游戏中，各个主角被武士众选中，成为为守护东之御门王国而战的武士，从而卷入了神、恶魔以及人类的复杂情感纠葛中。玩家在保卫东之御门王国时将会遭遇到许多事件，接受各式各样的任务。

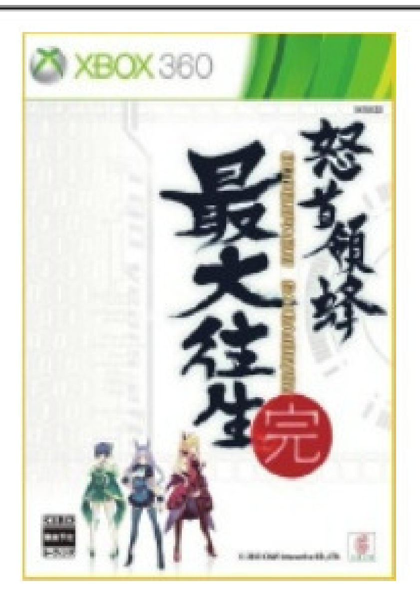
本作中有超过400种以上的恶魔登场，出现在眼前的恶魔不一定要与他们进行战斗，如果能通过交涉会话获得理解的话，就能令他们加入队伍成为可靠的同伴，而玩家在与不同的队友进行任务时会增加彼此之间的羁绊。恶魔通过在战斗中取得胜利增加经验值，随着恶魔等级的提升，攻击力和体力等都会增长，还可以习得各种技能。本作还特别设计了一个“恶魔合体”系统，通过将复数的恶魔合体孕育出新的恶魔。合体诞生的新恶魔会从作为素材的原恶魔那里继承技能。也就是说，即使是同样的恶魔，但根据他们所诞生的原素材的不一，其能力也会有很大的差别。根据自己的喜好来组合恶魔是本作的一大乐趣。P



为守护东之御门王国而战的武士们



游戏中的任务非常丰富



怒首领蜂 最大往生

■DODONPACHI SAIDAIOUJOU■射击■Cave■Cave■X360■2013.5.30■日版

被誉为制作卷轴型STG游戏实力最强的Cave公司，在街机平台推出了经典系列《怒首领蜂》，这次他们将此系列的最新作《最大往生》移植Xbox 360平台，绝对是喜爱弹幕游戏玩家的福音。系列一向以密集的弹幕著称，本作将比系列前作更夸张，玩家可以选择3位美少女驾驶的先进战机，与1000年前被封印的古代文明展开战斗。本作的标题上有着“完”的标记，这代表着长久以来陪伴玩家的这个系列要迎来最终的一作。

本作作为一款弹幕类游戏，子弹只有击中飞机正中心才算做中弹。在击中敌人时连击数和连击槽都会增加，连击槽会随时间减少，减完则连击数从零重新计算。“蜂道具”是游戏的特殊系统，每关有10个，位置固定，需要用激光头击打（激光条穿过道具）才会出现，吃了以后会得到道具分数。在以上规则的基础上，Xbox 360版还新增了一个“X模式”，此模式下的连击槽可以消除敌弹并增加连击数，让游戏的系统更为复杂，可研究性也大幅提升。P



从3位美少女中选择一位来操作她的战机



游戏的爽快度一如既往，系统深度有所增强

本月头条

超过百万玩家参与全球“异虫入侵”

暴雪娱乐宣布，《星际争霸Ⅱ——虫群之心》在它正式发售后的一周内一举创下了3项里程碑式的纪录：根据Twitch.tv的统计数据，超过110万名观众收看了暴雪娱乐主办的持续长达21小时的全球发布仪式及社区庆祝的全球直播，同时在线观众峰值人数超过12.5万人。在头两个发售日内，《虫群之心》通过线下零售和数字销售方式已在全世界范围售出了约110万份。

头条看点：与此同时，超过110万名观众收看了在达拉斯举行的《虫群之心》MLG冬季锦标赛。根据Twitch.tv的统计，《虫群之心》的同时在线观众峰值人数超过15.7万人。

■《魔兽世界》5.3补丁开放测试

5.2补丁更新几个星期后，在还没有服务器完全解锁雷神岛、雷电王座的英雄模式也还没有被打通的情况下，5.3补丁就上线供公众测试了。暴雪现在的开发进度确实是够快的，这也归功于他们的新策略：轮流推出包括新团队副本的大内容补丁（5.2、5.4等）和推动剧情发展的小补丁（5.1、5.3等），这样就大大缩短了推出新内容的间隔。虽然5.3补丁不会有新的团队本，但也够玩家忙好一阵子的了：补丁加入了大量新的宠物、坐骑、成就、几个新的场景战役，还有更具挑战性的英雄模式场景战役。这些场景战役中不仅怪物的强度提高，而且还有很多可选的挑战目标可供完成，完成所有目标会奖励额外的勇气点数。此外，搏击者公会加入了新首领；PvP方面也有重大挑战，PvP韧性将从装备上取消，变成角色天生的属性；竞技场和积分战场中装备将被压缩到496装等。最重要的还是剧情的发展：在5.1任务线中我们已经看到洛瑟玛·塞隆表现出对加尔罗什的强烈不满，而从5.3新增的成就可以知道，遭到暗杀却大难不死的沃金终于要爆发了，他将在联盟和部落玩家的帮助下带领暗矛巨魔揭竿而起。

■暴雪娱乐宣布全新世界锦标赛系列赛

暴雪娱乐日前公布了全新的2013《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛系列赛（WCS），这一系列赛将首度引入《星际争霸Ⅱ》电子竞技全球官方排名系统。在全新的WCS中，每个联赛中参赛选手都将在全年3个赛季以及3个赛季的全球决赛中，争夺WCS全球排名系统中的积分。激烈的争夺将最终在暴雪嘉年华上的WCS全球总决赛上迎来最高潮——全球年度排名最高的选手将为“《星际争霸Ⅱ》世界冠军”的头衔展开最后的争夺。WCS也与全球顶级电子竞技赛事机构——韩国电子竞技协会（KeSPA）、Ongamenet（OGN）、GomTV、美国职业游戏大联盟（MLG）、Turtle娱乐（ESL）以及Twitch合作，呈现精英汇聚的三大《星际争霸Ⅱ》联赛，为全球的电竞选手、电竞爱好者和赛事组织者提供统一的、紧密的全球《星际争霸Ⅱ》电竞赛事组织架构。

■《星际争霸Ⅱ》“高校海峡杯”点燃新赛季烽火

众多顶尖体育赛事新赛季开幕前，都会选取两支前赛季表现卓越的冠军队伍进行一场“超级杯”。4月13日，全国高校广受欢迎的电子竞技赛事——《星际争霸Ⅱ》高校锦标赛在新赛季前邀集了代表中国大陆和台湾地区高校最高水平的4支“星际2”战队，在游戏风云频道进行了首届《星际争霸Ⅱ》“高校海峡杯”的争夺。获得首届《星际争霸Ⅱ》高校锦标赛冠亚军的山东建筑大学和上海东华大学的“星际2”战队代表中国大陆，迎战在去年中国台湾地区电子竞技联盟（Tesl）中赢得冠亚军的淡江大学和高雄大学代表队。

暴雪焦点

有挑战性的世界首领

暴雪在MoP中一直想制作一个具有挑战性的世界首领，类似于当年诅咒之地的卡扎克。开始是炮艇，5.2又加入了乌达斯塔，本意是让精锐的公会团队前去挑战。结果事与愿违，在5.2更新的第一周，当某个服务器上的乌达斯塔刷新后，通过战网实名跨服组队组成的11个40人团就将其强行推倒。相映成趣的是，我所在服务器上真正有实力击败他的团队可能只有部落的一个25H公会，但好汉架不过人多，等到乌达斯塔刷新的时候，人多势众的联盟还是将他击杀了，当然只不过这是通过跑尸战术勉强赢得的惨胜。最后考虑到服务器的巨大压力和玩家糟糕的体验，暴雪不得不把乌达斯塔的血量砍了一半作为应对。即使这样，在美服的最大服务器Illidan上，往往仍需要4个野团才能勉强打过。结论是，即使在一个交易频道组团都能打10H的服务器上，想让大家都听从最简单的指示也是太高的要求了。

我觉得暴雪如果想设计困难的世界首领，就不应该是太要求团队协作的。说到底，就应该是让15个精锐可以应付复杂的机制，另外25个菜鸟打酱油；也可以设计成必须打过普通雷神的人才能进洞打首领，其他人在外围清小怪，表示“我也出力了”。如果这样也能打过，那才是皆大欢喜的结果。当然，前提是大家都能获得掉落…… P



乌达斯塔之战截图，没有国服的遍地墓碑那么壮观

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《魔兽世界》近期讯息汇总

■福建 Coldwind

在《魔兽世界》的5.2大补之后，5.3补丁等消息也接踵而来，下面是暴雪近期通过各种交流途径透露的关于《魔兽世界》的比较有趣的讯息：

1.英雄模式场景战役并不是3人版本的挑战模式。普通场景战役在装等500+的玩家面前显得过于儿戏了，但到了英雄模式中怪物血量和伤害都会加强，至少玩家不能无视任何技能一路A过去。另外还有限时内击败首领等挑战目标，全部完成奖励额外的勇气点数，但具体时间是多少则是隐藏的。

2.设计者未来打算让玩家在组队的时候仍然可以单排随机团队/副本。

3.未来补丁会将目前绝版的血色十字军战袍作为血色的稀有掉落重新加入。

4.暴雪的设计团队调整后将可以同时开发多个补丁，比如5.2和5.3补丁早在5.0更新前就已经开始设计了。他们可以很早就开始计划新资料片的内容，并在当前版本的剧情中预先埋下伏笔。

5.暴雪认为免费游戏的商业模式还不够成功，目前还不到《魔兽世界》转型的时候。

6.受限于邮箱系统的设计传家宝无法跨服，可能会改成类似坐骑的列表。

7.设计者倾向于加入仅限于当前资料片而不是永久性的内容，比如《熊猫人之谜》中的农场，这样就不必像公会系统那样必须在日后一直进行维护升级（而且要维护的东西越来越多）。

8.有计划加入防止“脸太黑”（连续多次都没有获得掉落）的设计，如果加入的话会先应用于幸运符/魔古护符提供的额外拾取机会。

9.有计划在随机战场里也应用类似于随机团队的系统来使队伍更平衡，不再出现一方有4个治疗另一方一个都没有的情况，现有的随机战场系统太陈旧了。

10.在平衡各职业时，设计人员的方法一般是进行大量的内部模拟测试，观察木桩、AoE、爆发以及其它情况下的DPS。测试服的数据也可参考，但用处有限。测试服里的玩家一般只是上去随便看看新内容，或是供顶尖玩家去练习新的团队本，数据的准确性大打折扣。

11.暴雪在考虑让玩家可以方便地把所有角色都转移到一个新服务器的方法，但这并不容易。暴雪担心，如果玩家听说某个服的PvE或PvP环境特别好，就会把角色都转移到那里或创建新角色，导致热门服务器更加拥挤而鬼服死得更快。

12.练习场（Proving Grounds）仍在积极设计中，这可以让玩家在不影响他人游戏体验的情况下练习如何治疗或坦怪，但可能来不及在5.3或5.4版本推出。

13.专业技能太多，没办法都受到重视，设计者在考虑一些调整方案，比如让玩家可以轻松地更换专业技能，洗掉再重学某技能时可以保留旧配方，以及允许玩家学习超过两个的专业技能！

14.日歌农场不会再有大的升级，不过将来可能会尝试类似的设计。

15.将来可能会加入贵重物品的求购订单功能。

16.玩家通常会一口价买下物品，而不是通过竞标，但暴雪并不认为这样就很好，因此合剂等物品将来可能会允许设定更长的拍卖时间。

17.一个长远计划是考虑将拍卖行和邮箱系统分割开来，另一个长远计划是加入批量探矿或研磨草药的界面。

18.《熊猫人之谜》中不会再加入新的5人副本。将潘达利亚用迷雾隐藏起来的最后一位熊猫人皇帝的事迹会在未来的某个时候公开。

19.世界首领、稀有怪物以及巨兽岛的设计都是鼓励玩家组队的，将来还会加入更多类似设计。

20.鬼蟹提到的新功能可能在5.4版本加入，它将与“很多玩家希望能够打旧的内容”有关。



5.3中加尔罗什的禁卫军——库卡隆部队戒严了奥格瑞玛的一些区域


加尔罗什下令在神圣的锦绣谷挖掘神秘的宝物，激怒了影踪派


不能飞行却可以让玩家能更好地了解各个任务区域，而不是走马观花


雷神岛的日常任务对团队非常友好，比如双开可以全程跟随完成所有任务，几乎不用操作

本月头条

育碧软件公布《魔法门X》

育碧软件在3月22日的PAX East展会上正式公布了知名角色扮演游戏“魔法门”系列的最新续作《魔法门X——遗产》（Might & Magic X: Legacy）。这是育碧软件从3DO手中得到“魔法门”版权并开发了大量周边平台和题材的作品后第一次尝试为系列推出一款正式的续作。本作的故事不会直接延续自《魔法门Ⅸ》，但将延续自《魔法门之英雄无敌Ⅵ》，故事仍旧发生在亚山世界，玩家将控制四人冒险小队，卷入Karthal纷繁复杂的政治斗争中，这座城市已经处在崩溃的边缘，成为了各派竞争的牺牲品，你的行动将会决定它的命运。玩家将率领自己的小队与强力的神话生物战斗，掠取远古遗留下来的财宝。游戏仍将采用经典的第一人称视角和带有回合策略的战斗系统，让玩家体验在地城、城市和迷宫中的探险。目前游戏预计在年内上市，暂时只确认会有PC版。



这个公布前的预告网页足以令苦等的系列忠粉们泪流满面！

头条看点：本作由来自德国的工作室Limbic Entertainment开发（之前他们一直在为《英雄无敌Ⅵ》制作资料片），小组成员据称都是“魔法门”系列的忠实粉丝，他们承诺将为这个尘封已久的系列开启新的篇章。

■ 育碧软件公布《孤岛惊魂3——血龙》



虽然我们压根没听说过它，但《血龙》可得了一堆电影奖项呢

《血龙》风格独特的游戏画面

育碧软件日前公布了一个《孤岛惊魂3》的DLC《血龙》（Blood Dragon）的预告短片，而且他们还为这部游戏单独开设了一个官方网站，预告短片就是在这个网站上发布的。官网的设计与原版《孤岛惊魂3》的风格完全不搭调，而是采用类似科幻电影海报的包装，还煞有介事地刊登了一篇“电影导演”的杂志专访。根据官网的介绍，《血龙》的背景设定在“未来”的2007年，“地球已经经历了一场核战争的洗礼，人们必须去寻找新的和平道路。一支美国的电子人军队找到了问题的答案：在某遥远小岛上的一个强大的生化武器。Mark Ⅳ的电子指挥官Rex Power Colt中士已经被派去收集情报并调查那里究竟发生了什么。”到本期截稿为止，只有《孤岛惊魂3》的编剧Jeffrey Yohalem透露说，这将是一个“意外惊喜”。从育碧卖关子的程度来看，《血龙》是一个较大型的DLC，而不是类似地图包的常规更新，上海育碧据说参与了本作的开发工作。

育碧焦点

经典延续?

育碧软件最近几年依靠几个大卖的动作游戏系列和在任天堂主机上的休闲游戏立于不败之地，似乎渐渐不爱尝试翻新他们手里的其他知名游戏品牌，这其中就包括“魔法门”。“魔法门”系列是与“创世纪”（Ultima）系列、“巫术”（Wizardry）系列齐名的三大欧美RPG之一，育碧软件从3DO手里得到它之后的策略是大胆又谨慎的。说它大胆，是因为育碧围绕这个金字招牌，在掌机等平台推出了一堆外传性质都算不上，甚至类型都完全各不相同的衍生作品，包括“英雄无敌”系列和它的网页游戏在内，虽然都不是特别热卖，估计也都稳赚不赔；而说它谨慎，是育碧始终不愿意尝试给《魔法门Ⅸ》增添一个正式的续集。也许是因为觉得RPG始终卖不过动作游戏，也许是他们找不到系列的方向、找不到足够放心的制作组，总之，这一下就晾了10年。现在这个新作就这么不经意地来了。

你的第一印象也许是，这大概是眼红了“上古卷轴”等RPG的销量，跟风而来，但仔细看看这款游戏似乎又不是这样。游戏的核心玩法据说都原样保留着，并没有明显向动作系靠拢；公布的画面简直有些卡通，完全没有大作气场，不知道这个项目到底能有多少资金投入。考虑到这还是一家德国工作室担纲的，我们还真有点被这款新作给搞晕了。

给“魔法门”出个续作，育碧已经迈出了这一步，但我们该说大胆还是谨慎呢？P


有生之年我们见到了《魔法门X》，只是……只是它和我们想象中的不太一样了……

细胞分裂黑名单

■名称：Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Toronto ■发行：Ubisoft
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.8.20 ■撰文：江苏 防弹手柄

■ 以往可以直接利用的各种高科技装备如今需要Fisher凭借动作风格和所得的点数去慢慢解锁……



■ 每个关卡中都有负责操作无人机和看监控的敌人，应该优先解决

■ 来自于《幽灵小队——未来战士》中的小飞机，功能完全一致

■ 吹口哨勾引敌人的技能回归，只是对付高级敌人依然不好用



当遭遇事业瓶颈的知名动作、冒险游戏明星纷纷扮嫩，美其名曰“重启”的时代到来后，Fisher大叔也将在最新作品《黑名单》中进行一次回炉：这将是一部没有重启之名却有重启之实的作品，尽管游戏的背景紧接前作《定罪》，人物关系也基本延续了下来，但我们无法理解为什么大叔的外貌、身手乃至声线都全面青葱化了。更让人惊奇的是这样一个被美国政府各种出卖各种背叛的老愤青，这次居然心甘情愿地当起了新成立的“第四梯队”的首脑。

当领导就有当领导的好处，以往的Fisher总是低三下四地接受无线电那头的领导们下达的指令。而在本作中，再也没有任务简报这种充满官僚主义辞藻的破玩意儿来污染大叔的视听，他可以在代号“帕拉丁”的C5运输机上自由行走，同机组和内勤人员自由交谈。现在确知，他们中间有Anna Grimsdottir这样的老熟人，也有提供武器和战术指导的CIA特工Isaac Briggs，还有死宅Charlie Cole专门负责远程开锁、关摄像头这样的技术活——那个看上去斯斯文文的眼镜男William Redding似乎就这样平白无故下岗了……需要什么情报和装备，只需要找到相关部门的负责人说一声就可以了，大叔的地位就像是海伯利昂号上的James Raynor，或是诺曼底号上的“斜坡”一样。

前作过分强调大片体验而给潜入主题带来了损失，开发小组表示会正视这一问题

本作的各种武器需要升级解锁。从动力吸盘、隐形四旋翼侦察器，到三眼幻魔镜、F2000模块化步枪这种系列招牌式的装备，一律都要Fisher自掏腰包去购买！这个商店系统是和玩家的玩法风格挂钩的——此前我们知道本作会提供3种游戏风格，分别是“幽灵”“攻击”和“猎豹”。PAX East展会的爆料表明，3种Playstyle会组成一个严谨的经济系统：无论玩家选择经典的无声渗透、扛着长枪短炮一路平推还是靠着Kill in Motion系统进行高速瞬杀，都会获得对应该风格的奖励点，3种通货只能用来购买该风格所属的装备。

本作将是一部以潜入为主打的作品。不仅吹口哨、搬尸体等经典潜入技能回归，在难度设置上也会照顾老玩家。在最高难度下，Mark & Execute系统将被取消，玩家也不能使用任何具有透视能力的设备，的确是够硬派！

本月头条

EA公布《战地4》超高分辨率演示

EA日前公布了一段17分钟的《战地4》实际游戏流程演示。这段名为《巴库垂钓》（Fishing in Baku）的流程展示了游戏的故事背景、参战的主角团队以及场景等，从中可以看到“寒霜3”引擎带来的震撼画面和在精致细节的基础上营造出的强烈临场感。本作的执行制作人Patrick Bach透露，这段演示是在一台超强PC上录制的，这段演示展现了几近CG级别的效果，而且是在3k分辨率下得到的60帧画面。3k分辨率的16:9画面分辨率达到了3072×1728，但Bach强调，这样的强力PC并不是火星科技，而是多花点钱就可以买到的，这台强力PC的关键就是在今年游戏开发者大会上刚刚公布的双GPU显卡——AMD的Radeon HD 7990。


《战地4》显然极力地想用全新的Gameplay来证明，它并不是一款只秀画面的游戏

头条看点：看点在于最后提到的这款显卡，AMD说这是目前世界上最快的显卡，这一点从显卡照片上夸张的三风扇散热设计就能看出来……

■ EA辟谣：《死亡空间4》未被取消


《觉醒》的故事安排，也许足够令粉丝安心了

近日曾有传言说，因为《死亡空间3》的销量未达到目标，这个系列很可能会被EA砍掉。不过EA随后迅速回应说，“死亡空间”系列是公司一个非常重要的品牌，他们以“死亡空间”系列为荣，不会有过激的举动。《死亡空间3》发售后不仅传闻销量不佳，而且适值EA CEO离职、次世代游戏整装待发的阶段，而Visceral Games裁员的消息也在此时爆出，系列主角Isaac又在正篇的结尾生死未卜，因此本作就此终结的传说甚嚣尘上。EA迅速辟谣可以视为他们对“死亡空间”品牌十分重视，近日发布的《死亡空间3》DLC《觉醒》也补完了正篇故事，I叔与J叔逃离了冰冻星球，回到了地球家园。而且故事仍旧留有余地，他们回去的时候已经是200年后了，难道他们曾经沉睡了200年？

■ 《植物大战僵尸2》确认今夏回归

《植物大战僵尸》的制作公司PopCap Games确认，《植物大战僵尸2》已进入了发布前的筹备阶段，最早将在2013年夏天登陆App Store。PopCap仍旧没有透露游戏细节，只是说新游戏将增加大量的特点、设置和战斗背景，从而给玩家们带来顶尖的游戏体验。《植物大战僵尸》2010年在苹果应用商店发售，9天内售出30万套，销售额突破百万美元，创下当时App Store销量的新纪录。

艺电焦点

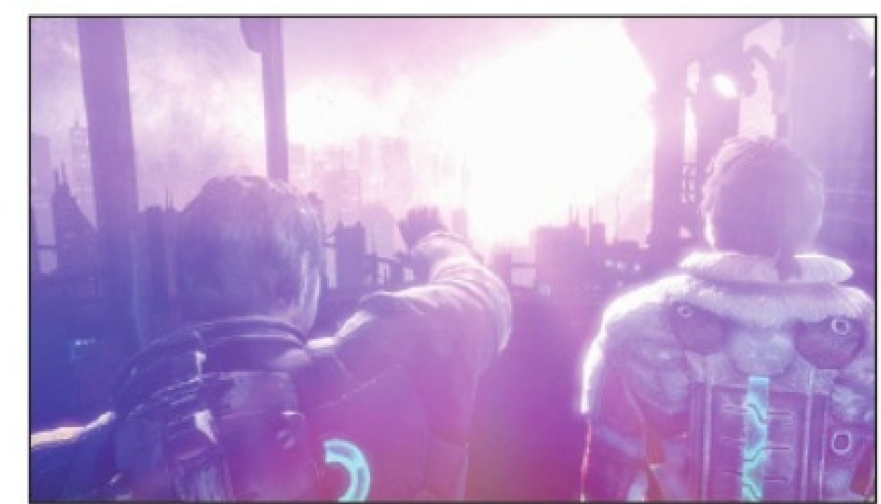
生死存亡？

在所有关于“死亡空间”系列将要终结的传闻中，从剧情角度的解读大概是最不靠谱的。很明显，Visceral Games无法预知系列是否会就此终结——他们在投入制作时还没有后来发生的事件和谣言。而且以本系列的剧情来看，任何的噱头都不足以阻止下一部游戏情节的开展——难道I叔死了，以后故事就没法编了么？

当然，玩家也不应该表现得过于开心。一切的谣言都不会是无风起浪，正如本期专题中所言，“死亡空间”三部曲的最后一部已经在游戏性上表现出了一些尝试改变的迹象，表明系列的确走到了十字路口，那个原本令人感到新鲜的游戏已经以最快速度出了三作，原本新颖的表现手法玩家也见怪不怪，是该做出改变的时候了，而制作人员到底是不是心中有谱，这真的很难说。

另一方面，做最坏打算，EA出于商业考虑暂停这个系列其实未必是坏事，不是什么游戏都能像CoD那样善于创造奇迹，太密集的发售可能毁了这个系列，倒不如让制作组好好想想如何在次世代主机上开篇。EA如果暂停这个系列是可以理解的，就像EA自己说的那样，像《死亡空间》这样的作品，最后必须卖出几百万份才能继续投资。毕竟任何一部3A级大作销量太低在财政上都相当困难。SE在财报里为《古墓丽影》确定的最低目标是340万，对比一下，即便如《孤岛惊魂3》这样的口碑大作都有生存压力呢。

到本期杂志截稿时止，VGChartz上统计的《死亡空间3》销售量只有112万套，但系列总销量突破了800万套。


早前的传闻说，Visceral Games已经在制作《死亡空间4》，不过因为3代销量不佳，最终被EA取消，但3代的后续DLC仍将按计划出完。作为EA少有的内涵之作，想说再见恐怕也是没有那么容易吧……

战地4

■名称：Battlefield 4 ■类型：FPS ■制作：EA DICE ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/PS4/X360 ■发售日：2013.10.29 ■撰文：江苏 防弹手柄

■ 位于17分钟演示中后阶段的一场工地大战，从场景来看就极为空旷，所以也展示出了一定的开放性特色



■ 险恶的战场环境预计将把脚本化推向一个极致



■ 士兵在巨大困境和压力下的表现听上去是个很吸引人的买点



■ 可怜的Dunn中士先被碎石压腿，转眼间又被困入SUV……

EA为下一代主机平台打头阵的射击大作《战地4》终于公布了长达17分钟的实机演示片段。与《战地3》的首发预告片《断层线》完全一致，DICE依然在不遗余力地展示战争电影的范儿。不过，《战地3》的单机体验同预告片所展示的内容落差很大，让许多CoD党心灰意冷，于是在今年的宣传中，DICE向轻度玩家表达了诚意——这次，他们将枪口对着的不是“现代战争”新作，而是把“大片”牛皮彻底吹破的《战地3》！

这段《巴库垂钓》预告片隐藏了许多游戏背景信息：故事发生在2020年，玩家所在的美军特战小队代号为“墓碑”（Tombstone，这个不吉利的名字不知道是哪位魂淡指挥官给起的），具体扮演一名突击兵，绰号为“打捞者”（Wrecker，这难道就是导致翻车沉入水底的原因？），其他3名成员分别是队长Dunn中士、医务兵“Pac”和黑人机枪手“Irish”，任务是前往正在遭受俄罗斯军队突然袭击的阿塞拜疆首府巴库，取回即将引发第三次世界大战的绝密情报。一个巴掌拍不响，一场WWIII同样是两个国家是掀不起来的。演示最后的电话内容显示，俄军正在与另一个新兴超级大国的鹰派将军勾结，游戏也会包含一个前往该国东海岸主要城市，拯救美国高官的VIP撤离任务……

“如果不能与玩家情感互动，再多的火爆场面也是徒劳。”两年前无数次表达了“《战地3》单机设计完胜MW”的执行制作人Patrick Bach现在低调和务实了许多。他表示，此次DICE特意为单人流程成立了一个近60人的小组，聘请了专业的电影从业者来拿捏细节。游戏将专注于表现在困境下面临巨大压力的士兵们的情感，片头的四人小队被困于沉入水底的SUV就是具有代表性的设计，会让你真正感受到“虐心”的苦楚。

巨大的战场环境允许玩家自行选择路线和战术来完成任务，场景中的载具也是可以驾驶的

在游戏方式上，本作会有一定的自由度。比如在流程最后一场发生在废弃工地的战斗中，巨大的战场环境允许玩家自行选择路线和战术来完成任务，场景中的载具也是可以驾驶的，此外我们还看到了主角可以使用各种手势来向友军发出命令。

从DICE不遗余力的“表忠心”和演示中可以找到的干货来看，本作的单机关卡应该会比前作要好一些。

本月头条

GTA5公布正式版游戏封面

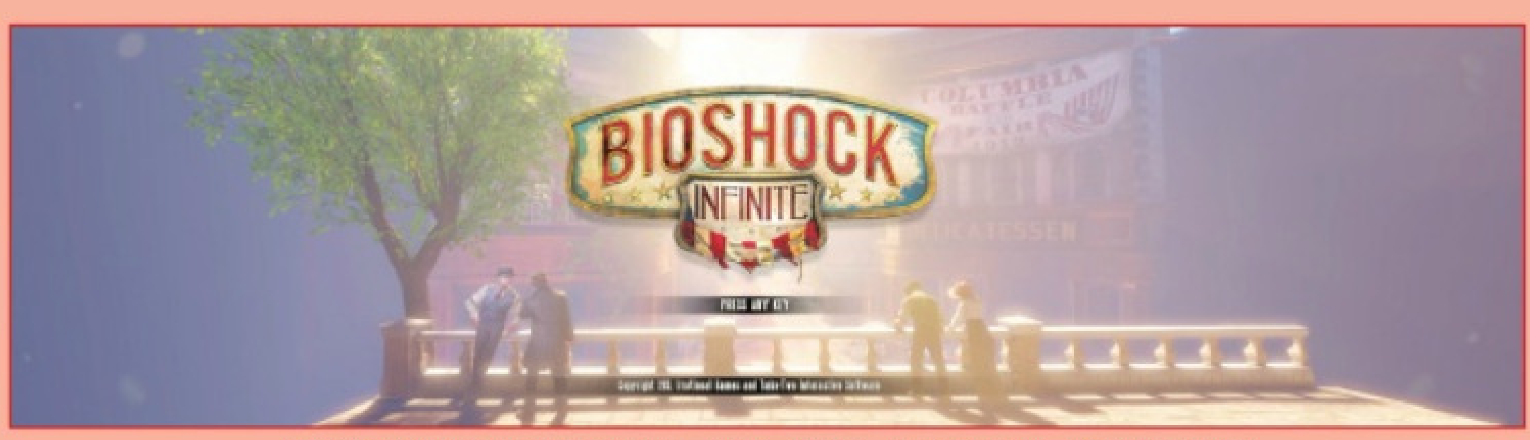



正在绘制中的墙面和GTA5正式版封面的对比

Rockstar Games于4月初正式公布了《横行霸道V》的正式版游戏封面。此次公布采用了别具一格的形式，R星起初包下了纽约曼哈顿一处酒吧的外墙，将其重新粉刷后，在上面陆续绘制出了巨幅的封面图案。封面图案仍旧采用官方原画拼贴的形式，图中可以看到本作的3位主角以及飞车党、比基尼女郎、Franklin的爱狗Chop等形象，其中许多原画已经事先公布，因而与之前GTA粉丝的猜测重合度较高。

头条看点：Rockstar North同时公布了一批新的GTA5截图，展示了跳伞、潜水、交通工具以及壮观的天气效果等内容。GTA5的主机版将于9月17日发售，PC版的发售日目前尚不确定。

■《生化震撼——无垠》获得欧美媒体极高评价



这款游戏的开发过程中不是没有波折，还好如今已经苦尽甘来

2K Games数年磨一剑的文艺FPS大作《生化震撼——无垠》3月26日在欧美地区上市后，迅速迈入了神作殿堂。在GameRankings网站罗列的媒体分中，本作PC、PS3和Xbox 360版的平均媒体分达到了不可思议的95.38%、96.15%和92.18%。在统计得到的59个评分中，有8家媒体给出了满分的评分。知名游戏评论网站Polygon给出了10分的评价，认为Irrational Games创建了一个真实又充满幻想的世界，又根植于美国历史上的黑暗一页，游戏中隐含了复杂和多元的思想，令玩家在通关之后无法做出简单的判断，但绝妙叙事又让故事简单易懂，意犹未尽。一向苛刻的IGN也给出了9.4的高分，称赞游戏中呈现了丰富且令人满意的剧情、浪漫的艺术风格、多样化的战斗选择和出人意料的故事线，众多创新要素让你穿梭在游戏世界中，不断激发你玩下去的热情。可以说，2013年虽然只过去了1/4，但年度最佳游戏的悬念已经大大降低了。《生化震撼——无垠》也成为继《古墓丽影》之后，Steam平台新的销量冠军。

任游焦点

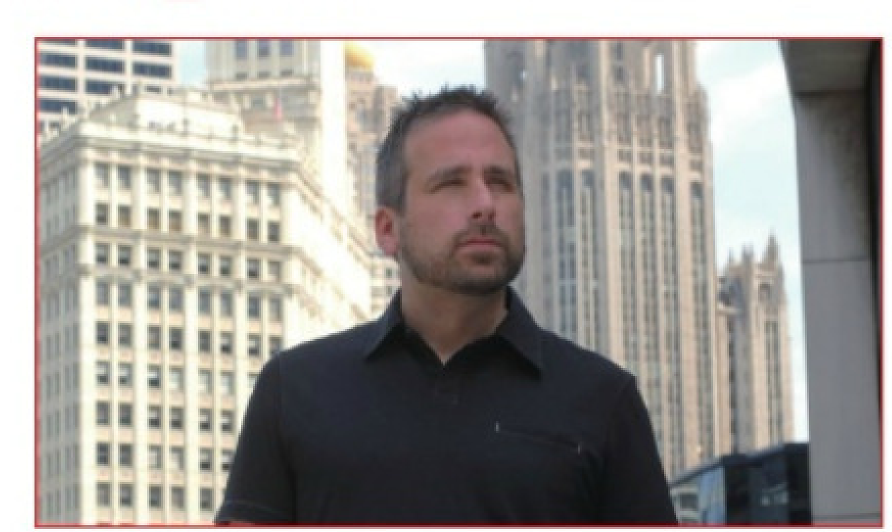
决不妥协

3月份，在《生化震撼——无垠》发售前夕，Ken Levine终于宣布正在筹划中的《生化震撼》电影项目已经取消，原因是他不愿看到这部电影“以他认为不正确的方式”投入制作。

在欧美地区，游戏改编电影就像电影改编游戏一样不是一件多么严肃的事，即便是受到好评的《波斯王子》和《寂静岭》电影，其中也能看到极为明显的来自投资方的干预，原因就是拍钱的大爷需要保证电影能够吸引更广泛意义上的观众，而不是光靠那点游戏脑残粉。《终极刺客》《马克斯·佩恩》这样相对大的制作基本上都进行了二次改编，而靠卖版权图利的游戏公司大多也就是睁只眼闭只眼。

Ken Levine不想睁只眼闭只眼，他就是看不惯老有编剧要帮他改剧本，偏偏Take Two也不差钱。“他们说，如果Ken不想拍了，那么就不拍。”Ken Levine说，“于是我就不拍了。”作为Irrational Games的联合创始人和创意总监，Ken Levine认为自己拥有“生化震撼”的世界，所以一切都是不容践踏的。这种思维习惯也贯穿在最新这款游戏的开发中，《无垠》不仅屡屡跳票、不再开发多人模式，而且还有团队成员离职的事件发生，这些事有可能将Ken Levine描述成暴君和魔鬼。但不管他是自私鬼还是偏执狂，他身上展现出的是业界难得一见的决不妥协的精神，我们目睹过太多八面玲珑、见利忘义的制作人和抄袭跟风、没有个性的平庸之作，却难得一见天空之城上的黑暗小清新。

至少Ken Levine知道，他一直想要的是什么。P



Ken Levine，你会在本期杂志中看到他的小传



横行霸道V

■名称：Grand Theft Auto V ■类型：ACT ■制作：Rockstar North ■发行：Rockstar Games
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.9.17 ■撰文：江苏 防弹手柄

■ 本作中并没有流行的RPG元素，但服饰依然可以自定义，更重要的是穿戴打扮在不同环境下还会引起NPC们的有趣互动……想试试一身嬉皮打扮闯入FIB大楼中会有什么后果吗？



■ 水底有什么在等待玩家？我是说，除了鲨鱼……





■ Trevor的主线任务不是开飞机，就是在野地中扮演飞车党

■ 这样的场面，是要彻底Cos一下《极品飞车——狂飙》么？

■ “极品飞车”中的南加州美景重现，GTA5将让你再次流连忘返

此前我们已经知道了GTA5是系列首部使用多人主角的作品，玩家将分别扮演重出江湖的抢劫犯Michael、靠嗑药和家暴维持存在感的烂仔Trevor以及以汽车销售员身份作为掩护的新时代大盗Franklin。作为联系主角们的工具，本作保留了GTA4的社交元素，但却不能发展女朋友……

手机这一GTA4中重要的任务管理和感情联络工具继续存在，这一次主角们都用上了iFruit移动电话（Fruit是“水果”的意思，所以，恶搞不分国界）。本作非常鼓励玩家在3名基友之间培养感情，从不同的视角强化3名主角的故事表现力。而且约会不再是开车接走同伴，然后去娱乐场所转一圈这么阳春了，玩家可以开展一些更细节性的活动，比如扮演Michael的玩家想锻炼一下身体，就可以约注重健身的Franklin一起去打网球（而没有活干就把自己埋在酒瓶子和蓝色粉末中的Trevor会拒绝你的邀请）。

Dan Houser说，本作之所以要设置多主角，一个重要原因是游戏的地图面积超越了本社此前的任何作品。Los Santos不再是那座《圣安德列斯》中出现过的同名小城，而是以洛杉矶卫星图片为原型打造的巨型虚拟都市。和现实中的洛杉矶类似，由闹市区、西部豪宅林立的山庄（类似贝弗利山庄的富豪乐园）和黑帮活动猖獗的南部组成。此外还有位于城外属于圣安德列斯州的广大乡村、农庄和国家公园。Trevor就住在偏远的Blaine郡（原型为加州的索尔顿），涉及到他的任务也主要是在偏僻山野和城乡结合部进行的。

如网球、高尔夫球等诸多小游戏都能给你额外的乐趣，也是顺应系列粉丝呼声的良心举动

地图扩大，还有许多涉及到飞行的任务（Trevor是一名前空军飞行员），玩家一定担心GTA4中严重的贴图丢失和渲染延迟问题是否会变得更严重。Rockstar表示，他们使用的引擎在升级后已经可以渲染1.5公里内的场景，算是个令人安心的回应。另一个值得注意的变化就是，除了调频电台中丰富的歌曲外，游戏还会根据任务流程的变化，安排用以渲染气氛的背景音乐和能够点题的歌曲。当你开着老式肌肉车在沙漠洲际公路上狂奔时，耳边响起了70年代的摇滚乐队Golden Earring的名曲《Rador Love》（同时也是经典公路片《狂野人生》的主题曲），听上去的确是很带感的。

本月头条

战棋网游《希望之翼》开启不删档测试

由多益网络自主研发的Q版战棋网游《希望之翼》已于3月22日正式进入不删档测试阶段。多益网络表示，《希望之翼》的一大特色在于玩家可以操控多个角色，在一个个格子的移动中，展现自己的策略和技巧。据悉，《希望之翼》的地图模拟真实场景，有高低落差之分，也有特殊的地形设置，并且在战斗中还要考虑每个角色的移动距离、攻击范围、行动选择等众多因素，十分考验玩家的策略思维。战棋对战，就如同一场沙盘推演，玩家需要操纵多个角色，在格子地图上斗智斗勇，比拼各自对战棋的理解。每一步你都要小心谨慎，每一回合都显得惊心动魄，战棋网游《希望之翼》，为你开启“步步惊心”的奇幻冒险之旅。



参加过《希望之翼》封测的玩家可获赠一定的礼金

头条看点：SLG是深受玩家们喜欢的一个游戏类型，其中丰富多变的战略战术是游戏的核心内容。但多益的这款《希望之翼》除了可以让玩家体验战略战术乐趣之外，还融入了副本、野外PK、公会等内容，丰富了细节与玩法的《希望之翼》显然是一款用心制作的网游作品，相信该游戏的公测离我们已经不远了。

■《梦想世界》新玩法“武侠奇缘”给你真正的江湖



神纹系统可以平衡玩家之间的差距

近日，多益网络正式宣布，旗下的《梦想世界》今年首次重大更新已经正式上线，并正式命名为“武侠奇缘”。多益网络表示，在全新的“武侠奇缘”版本中，玩家可以战魔神、抓萌宠、镶神纹，全新的内容为玩家打造真正的江湖。据悉，《梦想世界》一直以战斗为核心，此次更新继续优化战斗体验。另外，全新的玩法推出了3只造型可爱的宠物，擅长法术的天香狐、专注连击的醉猫侠和强力输出的蛮力熊，各有一手绝活，是闯荡新江湖的必需品。地图和界面的更新，让玩家的交友和游戏体验更便捷和舒心。《梦想世界》“武侠奇缘”从战斗、视觉、交友体验上给你真正的江湖。

■《防御英雄》Q版英雄佣兵萌动出击

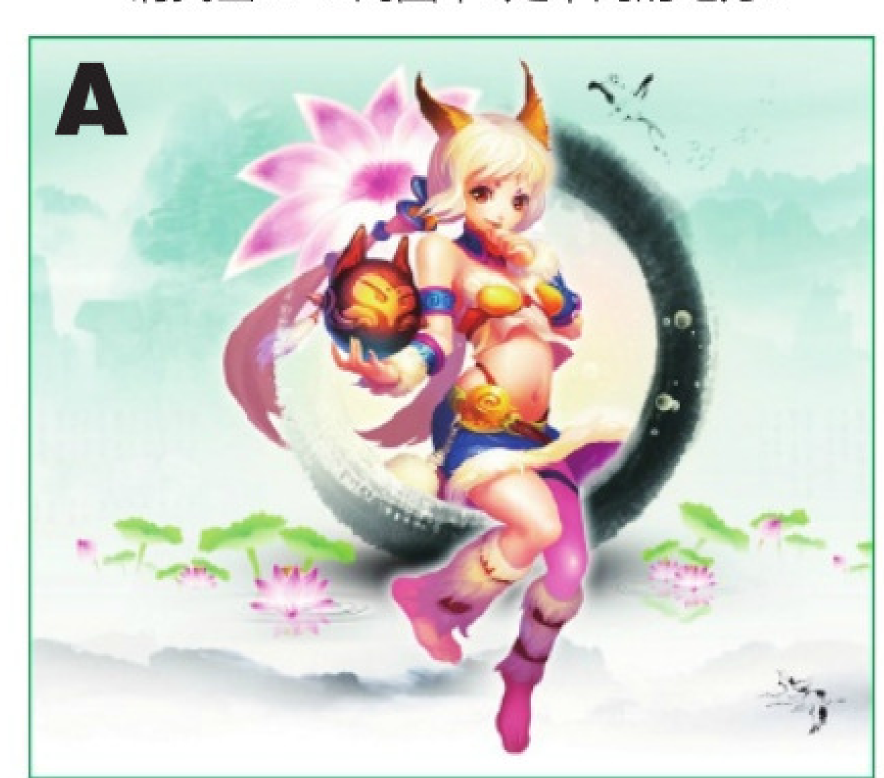
继App Store冠军作品《坦克部队》之后，多益网络推出了全新Q版策略塔防游戏《防御英雄》。该游戏画面风格清新亮丽、人物造型生动活泼，更有独特的英雄系统、自由转职的佣兵、变化多样的战局，为玩家提供了新奇、紧张、富有策略性的游戏体验。多益网络表示，游戏总共设置了14种防御佣兵，佣兵转职之后不仅拥有更精美的造型，还能拥有特殊的技能。另外，独特的主人公英雄，可以在关卡的战斗中逐渐成长，进而增强英雄和佣兵的整体作战能力。往不同方向培养英雄和士兵，玩家将拥有个性的战斗队伍，体验不一样的塔防战斗。《防御英雄》拥有五大主题地图、数十个关卡，让玩家享受魔幻塔防的冒险和刺激。

多益活动

有奖找茬

《神武》是多益网络自主研发的回合制免费网络游戏，该游戏以《西游记》为背景，辅以多样化的门派设置、清新亮丽的画面、丰富的活动玩法和各种创新的游戏系统，把玩家带入那个如诗如画的西游世界。同时，《神武》为玩家提供了一个轻松休闲、绿色公平的游戏环境，大家都可以免费体验游戏里的一切玩法，不用花钱也能玩得很轻松。

请找出A、B两图中5处不同的地方。





活动参与方式：请将以上两图中5出不同的地方写于回函卡上或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可

活动截止日期：2013年5月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年7月中《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡1张。

2013年3月中旬刊有奖问答中奖名单

湖南 吴斌伟

天津 冯丹

广东 张国诚

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》倒立巴别塔攻略

■广东 不对胃口

魔族为争夺天空要塞的资源，以巨大魔塔作为传送门，率领着无数魔族士兵进攻天空要塞。为了让天界免遭魔族的杀戮，各路英雄勇士纷纷进入有大量魔军出没的倒立巴别塔奋勇战斗。

活动介绍

魔塔分为4层，每一层都有大量魔族明雷怪，吃了辟邪草可以免遭他们的攻击，把本层魔族统领击败就可以到达下一层，到达层数越高奖励越高，活动结束后还能得到天界的宝箱奖励。如果换取了天界的委托证明“镇魂星”进入塔内的话，战胜魔族可获得3倍宠物经验和其它天界奖励。

第一层

如果队伍有人在100级以下，则需先摧毁3个魔塔，然后击杀Boss；如果队伍成员全在100级以上就可以不用摧毁3个魔塔，直接开Boss。这里的明雷怪比较猛，因此要让队伍中的术士封老虎，法师打老虎，战士群怪。

挑战技巧：优先点杀鬼火，术士封老虎，混乱战狼在第四回合开始会自动逃跑，之后集中打Boss，法师打老虎，战士群攻即可轻松过关。

第二层

这一关的挑战需要先杀3个结界师，杀完之后Boss会出现，如果你是110级则可跳过杀3个结界师的步骤，直接开Boss。

这层的明雷比第一层更厉害，玩家需要封印小怪，先打会指挥的怪，再杀明雷主怪，最后用群攻招式清场。与结界师的战斗要先集中打结界师，因为他会召唤小怪：邪、缚、魔、杀，打死主后可以将小怪群掉，如果他召出“杀”最好将其封印上，因为“杀”的攻击很高。

另外需要注意的是战斗中不能让邪、缚、魔、杀这4种小怪全部出现在场上，否则结界师会使用秘法，使邪、缚、魔、杀消失，然后给队伍对方群体伤害法术，伤害极高。所以为了保全队伍，一定要注意控制战场，小怪出来的差不多就要及时击杀。

挑战技巧：集中打蛇，术士封小怪，因为小怪攻击很高，不封印的话后果可以用悲剧二字形容；蛇死后集中打骷髅，因为骷髅会指挥；然后杀小魔女，小魔女会给其他怪加狂暴状态；以上这些都搞定之后就集中打Boss，队伍集体使用群招就可以轻松搞定它。

第三层

这一关的整体挑战策略即先杀死恶魔护法，再摧毁邪神装备，最后杀Boss。这层的明雷怪需要封印旁边两个骑士，因为骑士有吸血技能，一次可以吸4000血，所以控制住骑士是打赢这场战斗的基本筹码，之后全队一起群攻。守卫的打法是先集中打小Boss，其他人封印老虎，当小Boss死亡后，战士打蝎子，法师打老虎，各司其职即可。邪神装备旁边还有一个小Boss“挪克斯”，集中火力优先杀挪克斯，术士封印守护战星，主死亡后，战士打守护法星，法师打守护战星。

挑战技巧：这个Boss需要全员集中火力优先消灭哈突斯，而术士则要封印血魔邪力，主要是因为血魔邪力会不停地用后发制人。Boss死后打血魔邪法，血魔邪法会指挥攻击。最后消灭血魔邪力。

第四层

这一层没有大Boss，直接挂群攻招式打小怪，但是如果遇到死士怪一定要先打，不然要打很久。进入第四层以后可以安心地练宝宝了，等活动最后刷宝箱。

总结

每天打两次拿300点宠经验，还有优质奇香果、有时还有兽诀可以拿。建议大家用100级的宝宝，比去寒月森林挂一晚上好，一天可以升2级。



对话NPC“神武尊”，开启挑战



力战Boss尤斯



挑战会召唤小怪的结界师



封血魔邪力灭哈突斯



即便是在战斗中也可以领悟技能

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

《神武》烽火连城攻略

■广东 自学成才

烽火城西百尺楼，黄昏独坐海风秋。《神武》中烽火连城活动一直有着很高的人气，战斗轻松惬意，无视装备，无视等级，真正公平竞技，关键看各位的配合与活动流程熟知程度。

烽火连城战术安排

烽火连城一般分为两种路线，一是刷积分，另一则是刷成就。这两种路线的简单要求如下：队长必须了解整个活动流程，知道各NPC位置，能准确地节省每一秒时间。当然队员也重要，要了解每个职业的技能。职业分配基本都是一样的，2法1战2医或2战1法2医。其实个人推荐是不刷成就的队伍，即3战2医的组合，因为前期的法师输出真心不给力，但到了后期就截然相反了。需要注意的是，前期副本就是抢时间，所以队伍中的队员一定要集中精力，别卡顿。特别注意一点的是，前期有伤亡不要害怕，只要有一个人站着，清完怪以后，5个人全都能得到奖励。不过具体情况还要具体分析，倘若剩余的人气血也比较少的话，还是需要先回复一下的，这就需要队长来指挥判定了。

进入自己营地以后，战士买武器、腰带、鞋，法师买衣服、鞋、项链，医生买衣服、鞋、腰带。然后等副本开门，可以提前点开NPC，然后看联盟频道，一旦确认副本开始，就立刻进入。

进入副本后，队长需要指挥好，两个战士打一个小怪，其余人加宝宝打另一个小怪，医生一开始也参与战斗，第2回合查看下队员血量就行，该补就补，不用补的话就继续输出。不要小看医生的固定输出。在同级别情况下，战斗难度会变得比较低，而且打得也快，如果双方有一定等级差，那就会形成一边倒的态势，不过此时我们只需要打1次1级怪，然后再打2级怪，如果不出意外，我们至少需要打2次2级怪。如果没在二回合内清掉小怪的话，基本上会有减员了。至于打法和前面一样，两人战士集中火力秒一个怪，宝宝和其他人打一个，这样一般到了第二回合就差不多结束了。一般来说，运气好的话，打完猴子全员就到3级了，除非开始的谋略很低，不然这里都可以买鞋带猴子了。接下来是打蝴蝶，蝴蝶这里有些难度，因为第一回合必须打幽魂，否则就会灭团。第二回合清理小怪，和前面的怪一样，听指挥按顺序依次杀掉，没血了不要紧，因为队伍里两个医生，只要队友还剩半血，就不用着急加血。如果只剩Boss的时候，恰好自己这边队员的血都在半血以下，你还可以考虑让医生禁Boss，虽然是有概率的事情，但是你不会这么倒霉吧。一般情况下，蝴蝶至少打2～4次，组个固定队伍，效率会提高很多。另外一般第一次打完蝴蝶后，城门就开了，下面玩家将要面临两个方向的选择了。

刷分队伍

刷分队伍其实很简单，杀一次蝴蝶后，无论给医生的是什么宝宝，是虚空最好，不是也无所谓，直接回城买5000的幽魂宝宝（有虚空就带虚空，不用买幽魂），谋略够的直接补充装备，然后开始攻城。其实刷分说白了就是攻城攻城再攻城，副本连去都不去。如果队员配合很好的话，可以杀两次蝴蝶，如此，给两只虚空的可能还是挺大的，毕竟杀一次有50%几率给虚空。虚空在前期的输出无限给力，特别是刷城，两个虚空能造成双倍的伤害。

说下刷分队在攻城期间的一些注意事项。5个城从左到右依次克制10%，所以前半段，有城攻下来了，就看着哪座城是自己的，然后去攻下一座，这样能造成输出最大化。不要觉得攻城就不用去买经验和装备了，因为攻城的难度是跟着你的级别而涨的，你要是8级了还带一身400块的装备去攻城，会很难打的。医生有虚空的尽快把虚空带上，这样会让你体会到飞一般的感觉，另外到了8级谋略就尽早把深渊刺客带上，因为他的后期输出完美超越虚空。为了可爱的神武币，


穿好装备准备好技能，守护兽也是小菜一碟


从NPC刑天处了解活动


烽火连城保证了公平，受到玩家喜爱



进入烽火连城活动时会出现小提示


每次烽火连城活动都人满为患

就无限攻城刷分吧。偶遇PK的话，看对方的宝宝，有虚空先清虚空，其它就是按宝宝的价格，由高到低依次清干净便可。清光对方宠物后就开始点杀对方的战士或法师吧。

积分队流程

进入活动→购买装备→进入副本→1级怪1次→2级怪2次→猴子1次→蝴蝶N次→攻城无限次。

提示：活动开始后，攒钱先买技能，买完了技能再买两万的宠物，最后剩下玉玺就无限买经验吧，到10级就行。

成就队伍

成就队伍和刷分队伍不一样，首先是成就队伍一定要先打蝴蝶，至少要给队伍里面的两个医生配备虚空宝宝，然后回城，其他人买5000的宠物。接下来可以买些装备凑属性，先把谋略凑到5～6点，这样就可以穿带谋略的鞋了。此时城门已经被刷分玩家打破，我们可以进这个城买些装备，一般第一个打开的都是贪狼城门，因此我们可以进城买些战士用的破血、化气书，这样战士的输出才能提高几个档次。

此时我们就去攻城吧，按队长指挥集体点杀，一定要给医生带上虚空，这样清理立起来更快速。攻城期间抓到守护兽的地方肯定会开门，此时不要急着进去，先提升自己等级到7、8级左右。如果指挥得当的话，第一次开门的时候便可到7～8级，此时如果两个医生已经有了虚空，那么立刻回城，适当补充下自己的装备。如果5个人都在8级以上且带了虚空的话，那就直接去打守护兽吧。一般我们会选择距离开门结束还剩1分钟的时候进去，基本上Boss都在。不过这个等级略有尴尬，因为死骑对于这个级别的玩家而言，难度不小。但是打另外的狼却比较容易，因此，队长在这里要做出正确恰当的选择。抓完守护兽，如果5个人都在8级以上，且有至少两件攻城装备，就可以去第二个副本打龙女了。龙女第一次打会有些难度，因为有狼和死骑守护兽，它们俩的输出还是很给力的。但是只要指挥得当，保持点杀与技能的释放，还是可以打过的。等拿到龙女装备后，再打龙女就很简单了。一般情况下，我们可以打两次龙女，以保证人手4件以上的龙女装备，如此便可去挑战最后的Boss了。最后的Boss会带3只罗刹女外形的小怪，它们会封印，概率还很高，因此一定要优先击杀。这个Boss第一次打也是有些难度，第二次就会容易很多，因为Boss会掉落战士的技能“万剑”和“横扫”，这两个技能都是战士必备的强力技能。如果出了“刀魔”技能，那么后面基本上就是碾压了。最后要提醒的是，将领、军师、谋士这三个成就是需要自身属性点的，如果自身属性不够也不要怕，因为杀两次龙女给的几件装备，足以让你把自身的属性撑满成就所需的条件。

成就队流程

进入活动→购买装备→进入副本→1级怪1次→2级怪2次→猴子1次→蝴蝶N次（尽量多）→攻城N次（尽量多）→守护兽1次→买两万的宝宝→第二个副本→龙女2次→最终Boss N次（尽量多）。

提示：活动开始后，不要每次回城都买卖东西，尽量在蝴蝶打完时，把5000的宠物和该买的装备一次性买好，以节约时间。因为现在胜利条件是1000点了，不像以前是5座城都占下来就算胜利。

结语

烽火连城每场的情况都不一样，也许因为各种突发情况致使场上情况突变。此时，队长应该根据情况，灵活调整自己的战略战术，让队伍不要陷入僵局。按照以上提及的流程来的话，刷分队最低也能保证在50分以上，胜利的话破200无难度。还有就是成就队，有些成就是看脸的，比如“刀魔”“终极守护兽”等。除非龙女很讨厌你，给你最低属性的装备，转换石转腰带或项链的属性转不到谋略，不然都是可以拿到的。《神武》中好玩的活动还有很多，烽火连城应该说是非常公平的一个活动，无视装备，无视等级，连宝宝都是由系统提供，讲策略才能更快地完成任务，祝大家在《神武》里天天快乐，每次烽火都能拿高分。P


如果属性不够无法转职，那就多刷一次装备吧


深渊刺客能打能抗，实用性很高


听指挥用心打，烽火连城没有难度


整个战斗节奏还是比较轻松的


职业选择尤为重要

本月头条

《时空裂痕》加大力度查处外挂

由盛大游戏代理运营的《时空裂痕》近日加大力度对玩家使用外挂的行为进行整治，在4月3日、9日对1917名违反《时空裂痕》游戏规则的角色予以封停游戏权利的处罚。盛大游戏表示，他们一直致力于打造公平的游戏环境，始终提倡健康游戏，坚决反对任何破坏游戏秩序的行为。他们会通过数据监控、玩家举报、线上GM巡查等多种方式配合，会在第一时间对违规行为予以处罚。据悉，此次盛大游戏查处使用外挂的行为后，还开辟一个名为“正义裁决厅”的网页，玩家登录后可以在该网页上查询自己的角色是否被处罚，玩家还可以在这个网页上对其他不法玩家进行举报，自主维护《时空裂痕》的游戏秩序。盛大游戏还希望玩家珍惜自己的通行证和角色，远离外挂，拒绝外挂。

盛大外挂举报界面

头条看点：盛大旗下运营的多款游戏都屡遭外挂和私服的侵害，不过盛大从未妥协，从打击《传奇》私服的手段到配合警方抓捕《永恒之塔》的外挂制作者，可以看出盛大游戏对私服与外挂的战斗从未放弃，相信在《时空裂痕》上亦会如此。作为玩家的我们，应呼吁所有玩家，就算是从保护自己账号不被盗的角度，也要远离外挂、拒绝外挂。

■《时空裂痕》公会Raid大赛火热进行中

《时空裂痕》自3月6日进入公测后，盛大游戏特别推出团队副本FD（First Down，中文意为“首杀”，既第一次击杀）公会排行榜，这是专门为《时空裂痕》中的公会副本进度设计的排行榜单，任何玩家都可以查看。盛大表示，团队副本FD排行榜会记录20人团队副本中的每个Boss击杀进度，最终根据所有成功打通该副本的公会团队进行排名统计，盛大游戏会根据排名对优秀的团队发放现金作为鼓励。据悉，发放奖励将以大区为单位，最先通关的公会团队获得5000元现金奖励；2～4名通关的公会团队获得3000元现金奖励；5～10名通关的公会团队获得1000元现金奖励。盛大游戏表示，这项活动以击杀最后关底Boss的时间先后为依据，且20人必须为同一公会，如果在整个Boss战中，玩家通过Bug或其它非正常手段击杀Boss的话，会被取消参加活动的资格。

■《时空裂痕》全新S3项链、戒指开放兑换

距离《时空裂痕》公测已经过了两月有余，但《时空裂痕》的热度仍在持续。盛大游戏表示，原本游戏中开放的S1、S2套装已经不能满足玩家们的追求，就连新开放的S3套装（不含首饰）也已快成为走街串巷的玩家们的统一校服。据悉，S3首饰的开放是有一定条件的，不过这些条件已于近日被一一满足。PvE方面，“堕锤要塞”早在4月初就已经有5家公会通关，开始了“地狱破晓”的开荒之旅；PvP方面相比PvE则要晚了一阵子，不过在玩家们的努力下，S3系列的项链、戒指部件兑换也于4月中旬正式开放。盛大游戏表示，《时空裂痕》将于近期推出一系列有关PvP机制、征服模式的改进，以便玩家能够在PvP方面进行更激烈地对抗。

盛大焦点

网游拒绝外挂

从《金庸群侠传》《石器时代》等网游出现的时候，外挂就已然存在了。那时厂商可能认为外挂不会形成太大规模或者外挂不会改变游戏人群和游戏环境等，所以并没有对外挂做出什么太过激烈的举动。然而，当时的外挂也分两种，一种是善意的，一种则是恶意的。所谓的善意也并非表示它有多好，而是当时游戏的制作问题，特别不人性，于是外挂就出现了，这种让玩家便利的外挂，在一定程度下也得到了厂商的默许。然而恶意的外挂则破坏了游戏的公平，也受到游戏制作者们的唾弃。

林子大了什么鸟都有，有的玩家只是为了便利游戏过程，但有的玩家却是为了自己的利益。如此一来，也难为了许多厂商，我究竟是该抓还是该放这些外挂呢？如果不抓，最终的下场就是恶意外挂满天飞。如果抓那么万一错抓了没使外挂的玩家怎么办？于是，一时间，很多游戏运营商都陷入了两难的境地。

除此以外，还有些外挂是机器人行为，简单来说就是替玩家游戏。这种行为究竟是游戏数值的不平衡，还是玩家的懒惰造成的，直到现在也无法完全说清。再加上早年国产游戏偏少，很多游戏都是从国外引进的，这便造成了想抓外挂，但是却需要和研发人员进行沟通。这一来一去，不光耽误了时间，还让很多玩家失去了信心。

时至今日，游戏的研发越来越严谨、全面，几乎不存在游戏设计上的失误。因此，便利游戏的这种外挂越来越少，而随着上网人群数量的增大，人员素质良莠不齐，使用恶意外挂获利的人群越来越多，因此厂商和外挂的战斗才刚刚开始。P



除了《传奇》，当年的《永恒之塔》也是备受外挂的折磨

时空裂痕 ■制作：Trion Worlds ■运营：盛大游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://rift.sdo.com/

《时空裂痕》刺客PvP指南

■广西 黑沙漫天

在《时空裂痕》中，游侠这个职业占玩家总人口的43%，不过游侠里还会分为以远程为主和近战为主的两个流派，今天我们来说说近战流派所选择的灵魂树。

PvP天赋

现在很多人都使用了40刺客26裂痕行者的灵魂树，这套灵魂树有着不俗的生存能力，在追杀时也很出色，但是少了关键的瞬间爆发力，那么这套灵魂树为何还是如此流行呢？其一在于这个灵魂树中拥有刺客攻击循环里使用最多的技能——暴怒打击。这个技能被使用得最多，但也因为这个技能的基础伤害低，所以才导致刺客的爆发很低。即便玩家点出双十字和强化暴怒打击，它的伤害数字还是不怎么好看。且不说每场战斗，玩家也不可能全程都在目标背后进行输出，毕竟木桩战很少的。

还有一个灵魂树很好用，就是51刺客+15剑舞者，选择这套灵魂树的刺客，爆发真心很高。追人可以使用15秒的疾跑，还有侧步，不过这两个都是保命技能，不能一起开。但这套灵魂的缺点就是血少，太脆了，只有一个冥想入定的回血，如果没有药剂师支持的话，还是不要选这套灵魂树了。

PvP技巧

刺客的PvP肯定是在隐身状态下开始，起手先使用闷棍，然后观看他解不解，倘若他解了闷棍那么就可以放心的开始战斗了，如果没解就要看他是什么职业了。如果是法师的话，要看他的护盾时间了，当护盾还剩10秒的时候继续闷棍，第一个闷棍6秒，第二个闷棍4秒，如果他还不解，护盾就没了，如果解了法师就交了技能，后面也进入正常打法。具体的方式是先使用弱点暴露和毒心，然后暗影潜行到背后，这样触发15%伤害、15%暴击和护盾这3个Buff。

接着用锯齿、穿刺，之后接穿透，触发灵魂树锯齿技能后挂流血和咒逐，这样也不怕对方可以回血了。之后便是眩晕，如果他前面交了技能解闷棍，这里就没难度了；如果没交技能，看战斗情况使用位面庇护和侧步，最后就要看战局情况了。

PvP装备属性

刺客PvP不会考虑双剑，因为剑的攻速慢，触发毒药次数少。匕首的攻速快，所以会比单剑的综合伤害更高。另外灵魂树里面的大气位面天赋可以提升匕首的攻击强度，这个不可错过。至于攻强、敏捷和暴击属性，我只能说他们是有优先级的，具体是复仇（英勇）＞攻强＞敏捷＞暴击＞耐力＞力量。尤其是暴击属性，堆到1000左右就差不多了，再多就会溢出了。

PvP注意事项

1.肉体创伤这个技能显示的是“穿刺后最后一击伤害提升20%”，其实是“穿透后最后一击伤害提升20%”所以使用技能的时候一定不要弄错了。

2.锯齿灵魂有人说是暴击增加100%武器伤害，实际上是增加相当于100%武器伤害的流血伤害，这个技能可以叠加，而且伤害数字很可观，绝不是废技能。

3.放大痛苦这个灵魂树不是增加20%暴击率而是增加20%暴击伤害。想点出这个灵魂，就要少一个暗影转移的瞬移技能。

4.我没加出很多刺客说的神技牢笼，我总觉得这个技能华而不实，因为不但伤害免疫，就连技能也免疫，除了控制我想不出这个技能的别的用处。

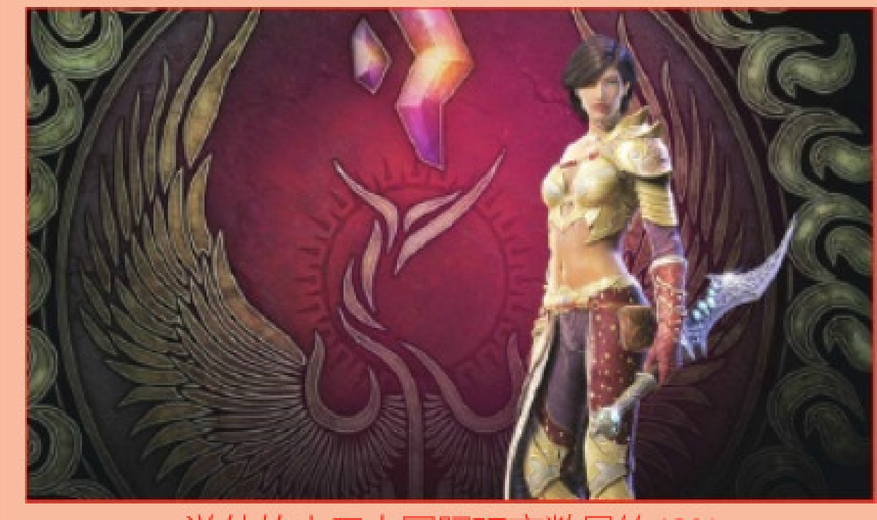
总而言之，刺客的PvP虽然有一定规律可循，但是最关键的还是看操作者的手法和意识，知道什么时候应该做什么，用什么技能。只有这样才能做到真正的百战百胜。


51刺客26裂痕行者的灵魂树搭配让刺客的生存力很强


刺客双持匕首伤害十分可观


刺客在战场的作用很大


野外是游侠的天下，刺客的实用性小一些


游侠的人口占国服玩家数量的43%

时空裂痕 ■制作：Trion Worlds ■运营：盛大游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://rift.sdo.com/

《时空裂痕》碧鳞之灾副本攻略

■北京 听君一曲

在止水沼泽深处的碧鳞之灾副本中，重生者们必须同王子和巨龙分别战斗。碧鳞之灾副本中一共有5个Boss，除了血厚高防之外，打法也不尽相同，下面就来讲解一下这5个Boss的基本打法。

莱塔鲁斯公爵

公爵塔鲁斯是碧鳞之灾副本的第一个Boss，这个Boss并不是很难，只是检查几个坦跑位而已，所以不算难。开打后，Boss会召唤4个蛤蟆在Boss的周围，蛤蟆死时会对周围释放一个减速技能，这个技能可以在Boss释放大招的时候对其减速，降低Boss对主坦造成的伤害。

具体方法是玩家可以派一个DPS将蛤蟆的血打至濒死状态，然后当Boss放技能读条时，主坦将其拉至濒死的蛤蟆身边，让远程随便丢个技能打死蛤蟆，这样Boss便被减速，技能就打不到主坦了。要注意的是，Boss的这个大招是范围AOE技能，所以读条时其它职业要远离Boss。另外，打Boss时周围会刷新小怪，小怪的血少，所以比较好打，但也不能过于掉以轻心，避免小怪追DPS和牧师的情况出现。

值得一提的是DPS只要定好两个点的蛤蟆对着打就好了，如果蛤蟆位置不对，将其拉回既定地点就可以了。总而言之，这个Boss的战斗过程非常简单，没什么难度。

渗入者乔伦

乔伦是碧鳞之灾副本的第二个Boss，所以也不会太难打。这场战斗要在场地中间的4棵树内分散站位，4棵树外会有许多光球，每个光球会对周围玩家造成极高伤害，基本上出了4棵树的范围就会被秒。即便是在4棵树内分散站位，也要小心Boss随机丢落的炸弹，炸弹分两种，一种是木桶外形，这种炸弹可以用技能打掉，另一种炸弹则不吃任何伤害。一旦爆炸会对周围玩家造成一定的伤害。如果来不及躲避的话，满血状态下硬吃一个也可以，如果血量不满的话，还是避免被炸到为好。除了Boss随机丢落的炸弹外，场中间还会随机刷出一个大木桶，所有DPS要在第一时间打掉，否则就会直接灭团。

进入第二阶段后，Boss会丢闪光弹，此时玩家需要迅速转身，面对大树。牧师们可以一直面对大树站位，这样可以避免闪光弹躲闪不及时。第三阶段Boss脚下会出现一个红圈，Boss会不停往红圈中央，也就是自己脚下丢木桶炸弹，该炸弹引爆时间很短，会将周围玩家弹飞一段距离；而红圈外会出现光球，只要碰到两个就必死无疑。此时玩家需要站在红圈里面，法师等AOE职业需要随时打掉Boss扔在脚下的炸弹，避免被炸到外面碰到光球从而造成减员。这个Boss对团队人员的意识要求很高，因此要小心战斗。

神谕者阿莱蕊娅

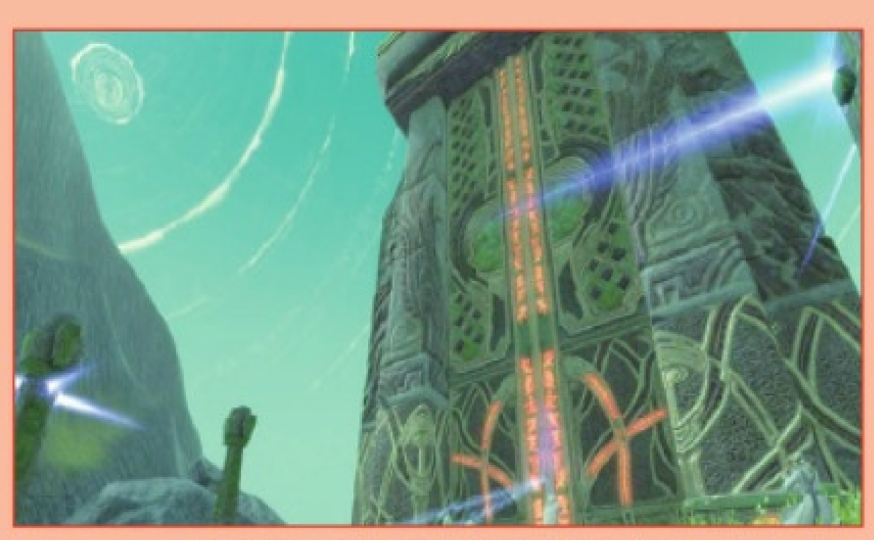
神谕者阿莱蕊娅是碧鳞之灾副本的第三个Boss，这个Boss身边有两个小狼人，需要玩家挨个点杀到10%血左右，然后拉至一起AOE，让这两个小狼人同时死掉。

近战则要到既定的传送门处，在这里打传送出来的花粉，不要让花粉靠近中间的Boss。这个Boss会一个技能叫做吸取灵魂，中了这个技能的玩家需要从传送门跑出去，直到看不到队友了，然后等状态消失了再回去。若是没有及时跑开，会对身边的队友造成巨大伤害，直接灭团。

海莱斯王子

碧鳞之灾副本的第四个Boss是海莱斯王子，这个Boss会随机点一名玩家，将他与他周围的玩家都变成小动物，所以在打这个Boss时一定要分散站位。另外，


碧鳞之灾副本比世界裂痕要难打得多


碧鳞之灾的难度不亚于灵魂之河


法师在副本中多以AOE和伤害输出为主


副本中要时刻注意自己的血量


副本最终Boss的掉落非常诱人

Boss还会一个技能，该技能会随机在玩家所在区域释放一个光圈，身处光圈之中会大量掉血，因此玩家也要及时躲避这个技能。

除此之外，王子还会召唤小怪，此时就需要副坦及时拉住小怪，阻止小怪和Boss汇合。DPS也要及时打死小怪，不然小怪会变得伤害很高。当王子血低于20%时，所有人都会变成小动物，并被传送到副本门口。此时主坦需要冲在最前，因为路上会出现很多狼人，主坦需要及时把这些狼人拉走。跑到既定位置后，主副坦交接工作，副坦把狼人拉住，让DPS清理掉。接下来要打Boss的盾，拖得时间越长Boss回血也就越多。

碧鳞领主

这个Boss是副本的最终Boss，因此也是有一定难度的。整场战斗分为3个阶段，第一阶段和第二阶段打法基本相同，玩家需要在Boss身后左右来回跑以躲避技能，最后一个阶段后所有人都要站在Boss身后，主坦带着Boss在场地绕圈。这个时候要小心步伐，坦克要注意治疗的位置，如果治疗拉下坦则要适当放慢脚步；DPS相对简单，只要跟好Boss一直输出，并且躲好Boss的技能就好了；治疗会有些难度，因为走得太快治疗少可能让坦克压力倍增，如果一直加血有可能跟不上队伍，导致倒坦，所以这里一定要格外小心，这个Boss对整个团队的走位、意识都有一定要求。

这个Boss对副坦的要求并不高，副坦只要在Boss第一次落地后去池子中挂好紫色毒，然后等场地中刷花，及时跑到每朵花旁边烧掉这些花就行了。Boss在血量下降至75%、50%、25%时会飞到天上，每次飞到天上Boss都会集中火力攻击带有紫色毒的玩家，所以Boss每次上天时，都要有牧师驱散掉副坦身上的Debuff，如果不及时驱散，副坦将会直接挂掉；如果驱散早了，花还没烧完，则会造成灭团。

小贴士：这个场地中有3个池子，每个池子只能让一个人中紫色毒，也就是说，副坦最多领取3次紫色毒，如果浪费了一次紫毒的话，那么直接重新开Boss好了。

Boss每次飞上天的时候，还会在Boss对面的池子中刷新小怪。小怪的仇恨是随机的，所以此时有仇恨的玩家需要往主坦身边移动，然后等主坦拉好小怪并建立好仇恨。主坦要把这群小怪拉到Boss落地时的位置，然后DPS才能开始输出。打小怪时要注意，小怪分为两种，一种是加血的，要优先击杀这种会加血的小怪，不然会在这里白白浪费很多时间。

这些小怪死后地上会出现一个白色的大圈，这个白色大圈能够降低玩家所受伤害，所以在龙从天上下来时，所有玩家要躲在白圈里，不然会被超高的伤害直接秒掉。在白圈里，远程可以打到Boss，所以远程DPS可以继续输出。

绿龙死后会掉落一个橙色武器，所以不要着急，慢慢打迟早人手一把。

Boss技能

致命疫病：（从头到尾都有这个技能）随机在10个玩家的脚下召唤10朵植物，在植物范围内会持续掉血和减速，可以被吃到火焰Debuff的副坦烧掉。

爆炸植株：（Boss在75%血上天后获得这个技能）在随机玩家脚下召唤一个爆炸植株，大概3秒后爆炸，在爆炸范围内的玩家会受到约2000左右的伤害并被炸飞（就像符文坡地的树人Boss技能）。

毒蕨：（Boss在50%血上天后获得这个技能）这是个很大个头的植物，在其范围内会被吸血吸蓝吸能量，掉血大概每下2000左右。

闪光花粉：（Boss在25%血上天后获得这个技能）在随机玩家身边召唤3个花粉，伤害1000左右，攻击频率很高，需要副坦第一时间拉住并且打掉。

结语

碧鳞之灾副本总体来说还是有些难度的，因为后面的一些Boss对团队玩家会有一定的跑位和意识要求。不过随着装备的提升，整个团队的容错率也会越来越高，因此这个副本的难度会随着玩家装备的提升而逐渐降低。橙色武器是每个玩家的梦想，希望每个玩家都能早些拿上自己心仪的武器。P


韩服《时空裂痕》似乎不太受玩家欢迎


可编辑的UI界面对于副本党来说真是个好消息


每个副本都有自己的特点


每个职业在副本中的定位都截然不同


去碧鳞之灾副本前一定要做好全方位准备



声色动人：给TD来点“新鲜感”

HTC 8X / HTC 8S

2012年12月，HTC在北京正式发布了旗下首批支持Windows Phone 8平台的智能机型：HTC 8X与HTC 8S。从精美的机身线条设计到极富时尚魅力的色彩搭配，从全新的Windows Phone 8系统体验到88度超广角自拍和Beats悦动音效等特色功能的加入，HTC 8X和HTC 8S带给了消费者耳目一新的卓越体验，更改变了消费者眼中对Windows Phone产品的认识。

中国移动是中国市场上服务用户人群最广的移动运营商，HTC 8X和HTC 8S的到来，为广大中国移动用户及Windows Phone爱好者带来了全新的选择。作为HTC在创新设计上的又一力作，HTC 8X和HTC 8S体现了HTC的时尚设计与创新体验，同时融合了Windows Phone 8在体验上的革新，让你真正享受到移动生活的魅力。

多彩搭配 潮流必备

不怕多彩，只怕不够精彩，这就是HTC 8X和HTC 8S。无论是Windows Phone平台的Metro界面，还是多彩的外观，它的绚丽始终引人注目。HTC 8X移动版拥有霓黄及酷黑两种配色，HTC 8S移动版则拥有黑／白双色及庆典红的双色拼接。这种将时尚单品中的拼接用于手机的设计，彰显了HTC勇于突破、敢为人先的创新精神，将最具时尚气息的时尚感带给消费者。

在机身材质上，HTC 8X和HTC 8S选用了耐久度更高的树脂材质制作机身，平衡了手机的色彩、手感与耐久度，HTC 8X机身重量仅130g，更显轻盈。而纤薄的侧边设计，与机身背后的弧线结合，不仅具备超强的视觉冲击力，还拥有舒适的手握感受。

Windows Phone的绚彩体验

HTC 8X和HTC 8S是全球首批Windows Phone 8手机，也是最能体现Windows Phone 8特色的手机。它们让消费者可以更好地体验微软Windows Phone操作系统的迅捷和独特。颜色丰富的界面选择，随心搭配的动态磁贴，HTC 8X和HTC 8S更是让简约的造型与瓷砖界面融为一体，这样虚拟和真实设计的融合，让你的视觉和触觉体验全新的Windows Phone 8。同时HTC 8X全新搭载1.5GHz双核CPU，运行流畅强劲。

作为与中国移动合作的定制产品，HTC 8X和HTC 8S整合了中国移动G3的各项业务，将139邮箱、手机阅读、中国移动MM、飞信等多种服务内置其中，用户可以方便快捷地享受中国移动的3G服务，畅享精彩的移动生活。HTC 8X和HTC 8S的市场零售价分别为3999元和1999元，

目前部分省份用户可以享受到中国移动提供的HTC 8X“零元购机”优惠政策，关于产品更多优惠信息请向当地中国移动营业厅或10086服务热线咨询。

音乐、拍摄 随身装备

爱音乐，爱好音乐，HTC 8X和HTC 8S让你爱上好音乐。搭载HTC独家的Beats AudioTM 的HTC 8X和HTC 8S，拥有HIFI级的专用音频功放芯片，为你提供最真实、高质量的音质。同时，全场景Beats音效在HTC 8X和HTC 8S上更显极致，无论听音乐、看电影，还是玩游戏，给你好声音的绝佳体验。

爱拍照，却又苦恼美景总在片刻停留。HTC 8X和HTC 8S在一体式机身上的专属拍照按钮，让你快速捕捉惊艳瞬间。即使手机处于锁定的状态，也能轻松按下快门，捕捉实时画面。HTC 8X的后置摄像头搭配了800万像素CMOS高感度影像传感器、f/2.0光圈、28mm镜头与专用影像芯片，让用户在低光源的环境下也能拍出好质量影像。而HTC 8S则采用了500万像素拍照镜头，可以提供最高720P级别高清视频录制功能。

爱自拍，而又苦于在聚会自拍时无法使更多人入镜，抑或是在独自旅行时无法将人和美景同时纳入镜头。那么拥有88度超大广角，采用了210万像素前置摄像头的HTC 8X，全面超越了普通的66度前置摄像头。能融入更多美景的它，一定是你的最佳拍档。同时，此摄像头也支持1080P高画质录像。





爱上HTC，是爱上了它的手机制作工艺或强劲的功能配置和体验。爱上Windows Phone，是爱上了它的靓丽色彩或简洁体验。而爱上HTC 8X/8S，则是爱上了多彩与体验的完美融合。无论是追赶时尚潮流，还是商务选择，轻薄的机身，多彩的搭配，强劲的体验，HTC 8X和HTC 8S绝对是令你瞬间出彩且得心应手的最佳选择。P



诺基亚920T：创新旗舰，完美驾到

作为第一款支持TD-SCDMA网络的Windows Phone 8智能手机，诺基亚920T有不少独一无二的创新特性。醉红、柠黄、天蓝这种时尚且色彩靓丽的外壳满足了用户的个性化需求；支持1280×768分辨率且像素密度高达332PPI的Pure Motion HD+主屏幕显示效果出色；背照高达870万像素，F/2.0大光圈的蔡司镜头可以让用户在低观光度下完美成像等等。这些都让诺基亚920T成为了诺基亚与中国移动合作的旗舰产品。

设计与做工

诺基亚920T在外观上延续了自诺基亚N9开始的不跟随设计：聚碳酸酯材质的机身一体成形，毫无缝隙的扎实外壳兼具圆滑趁手的弧度和棱角分明的视觉效果。

继Lumia 900之后，2.5D弧度屏幕也重新回归诺基亚920T。超高硬度的第二代康宁Gorilla玻璃不只是保护屏幕的玻璃，更是出彩的装饰，在保证触摸精准的同时让屏幕与机身的弧度融为一体，屏幕边缘甚至可以反射出流动的光影。

熟悉之前几款Lumia手机的用户会发现，诺基亚920T侧面的按键和背部的印有Logo的镀铬条不再是银白的金属，而是换成了与屏幕相称的碳色亚光陶瓷。新材料硬度更高，可以防止磨损。

诺基亚920T延续并丰富了Lumia的靓丽色彩，醉红，柠黄，柔白大胆撞色，外壳表面经过光泽处理，在明亮环境下像时尚品牌的皮质包具一样充满光泽，而且能最大限度地避免污渍，保证手机经过长期使用也能光彩照人。同时诺基亚920T也提供了低调沉稳的黑色机型，表面均经过亚光处理，低调且不沾指纹。

硬件与规格

与众不同的外表下，诺基亚920T采用目前制造工艺最先进的高通骁龙S4双核处理器。诺基亚920T延续了此前的Lumia手机的流畅体验，以滑动手势为核心、大量过度动画做点缀的简约界面设计与诺基亚920T的机身外观配合完美。在诺基亚920T的强大配置下打开应用、切换任务也比以往更为流畅。

屏幕方面，诺基亚920T采用1280×768分辨率的4.5英寸PureMotion HD+显示屏，显示画面比竞品手机都更加精细，像素密度高达332PPI，作为对比，iPhone 4S像素密度为325PPI、HTC One X像素密度为312PPI、三星Galaxy S3像素密度为306PPI，Galaxy Note 2的像素密度不过也才285PPI。同时凭借诺基亚的特别黑色技术，使得屏幕显示效果十分完美。

诺基亚920T的屏幕有一项非常特别的功能：超敏感触控。超敏感触控一改传统电容触

控屏只能响应手指皮肤的限制，大冬天带着手套依然可以正常点击屏幕、拨打电话。留着长指甲的姑娘也能轻松敲击屏幕上的按钮。

性能离不开电力，诺基亚920T内置2000毫安时的大容量电池，在实测中，一整天的高强度使用诺基亚920T也丝毫没有问题。而且诺基亚920T支持无线充电技术，能够做到放下就充、拿起来就走，不用拔插电源线。

作为无线充电联盟的早期成员之一，诺基亚是首家在全球范围推广通用性Qi无线充电标准的公司。Qi标准的一大好处是可以兼容未来产品，你不用担心买了充电器只能给一家公司的产品用。此次与诺基亚920T同步推出的无线充电设备包括诺基亚无线充电板、诺基亚无线充电器、诺基亚Luna无线充电蓝牙耳机、诺基亚JBL Play Up便携式无线扬声器、诺基亚JBL Power Up 无线充电扬声器、Fatboy无线充电枕头等。中国国航的休息区也会设置Qi标准无线充电区，届时诺基亚920T的用户可以直接把手机放上去充电。



纯景PureView拍照体验

智能手机发展到今天，晴好天气下拍照效果已经不比相机差多少，真正的差距在光线不好的场合——室内或者夜晚。这也是诺基亚920T拍照超越其它智能手机的地方。

诺基亚920T没有拼像素，而是采用第二代纯景PureView成像技术，不但拥有高达870万像素的背照式感光元件、卡尔蔡司认证镜头和F/2.0大光圈，还首次在智能手机领域采用光学防抖技术。诺基亚920T会通过重力传感器和陀螺仪自动感应拍照时的抖动，并随之移动镜头和传感器。该系统不但减少了视频拍摄的抖动，更使得在拍照时可以摄入更多光线，带来目前移动设备上首屈一指的暗光线拍照体验。

大多数人不是摄影师，拍照应用的易用性与照片质量同等重要。诺基亚920T侧边有专门用于拍照的两段式快门，哪怕在锁屏状态下也能直接按它进入拍摄模式，方便抓拍。为方便单手拍摄，你在取景状态下点一下需要对焦的物体就会自动完成对焦、拍摄流程。拍完后直接向左划一下屏幕即可调用相关应用编辑或分享照片。

诺基亚920T的特色

诺基亚目前占据着大半Windows Phone市场，拥有众多独享的服务及应用，也是Windows Phone 8系统的地图供应方，所有品牌的Windows Phone 8智能手机都将搭载诺基亚地图。新版诺基亚地图可以显示国内数十个城市的实时路况、并且可以通过Wife网络，下载任何国家或省份的地图，从而在离线状态下进行导航，不耗任何流量。

Nokia Drive+ 则针对开车时操作进行优化，按键、文字都非常大，并且每个转弯都会提前语音提示，开车时可以将注意力集中在路上。它同样支持下载地图离线使用。

诺基亚920T还可以从应用商店下载四款诺基亚手机独享的照片增强应用，分别是全景、创意工作室、剧院图片和智能拍摄。全景和创意工作室分别用于拍摄全景模式和为照片增加滤镜。最新奇的是后两个应用：

剧院图片是动画和照片的结合，很多时候我们只要拍一个运动物体，背景是不动的，剧院图片可以保持静态背景不变，只让记录运动物体的变化，尺寸很小、方便浏览。

智能拍摄应用特别针对合影，点一下屏幕就会自动拍摄四张照片。拍完以后你可以很方便地来回翻看，选择最合适的照片。它的神奇之处在于能够识别照片中的人脸，你可以分别从五张照片中选择每个人最灿烂的笑容，无缝合并为一张照片，再也不用因为有人眨眼而重拍。

今年6月，诺基亚宣布收瑞典公司Scalado的团队和专利。Scalado为市面上很多智能手机厂商和芯片厂商提供影像技术，这意味着未来诺基亚Windows Phone还会得到更多独有的拍摄软件升级。

本地化分享

不论拍照还是在Office里写段文字，只保存在手机里无疑是一种浪费。诺基亚920T提供了丰富对外分享功能。

首先纯景PureView所拍照片可以自动上传至SkyDrive网盘（7GB免费空间，足以存放数千张照片），不但保留了备份，随后也可以从电脑上手动批量分享给自己的MSN圈子或者其他社交网络。

如果你想要直接从手机上分享，可以在系统的任何应用里将文件共享到微信、微博、新浪微盘、印象笔记等中文网络服务。

还有一种更直接的分享方式是“触碰+传输”，只要用诺基亚920T的背部碰一下其它支持NFC近场通信技术的手机，就能直接完成文件传输。诺基亚是NFC技术的发明者之一，这种技术的好处在于简单易用，一秒内就能开始传文件，不需要像蓝牙一样经过繁琐的搜索和配对。除了传文件以外，诺基亚920T也可以通过NFC技术，轻轻碰一下NFC蓝牙耳机和音箱瞬间完成配对。P




REVIEW
评论
古墓丽影
特技摩托——进化：黄金版
狙击手——幽灵战士2
索尼克与全明星赛车——
帝国时代II——被遗忘
别挨饿
小品
巫师也平板——元素
罪恶之地——静谧如
众神之怒——去死吧
纵谈
叩开数字发行之门
边缘
街机框体浅谈
游戏英雄传
游戏界的大龄奇兵
珍藏馆
国家的崛起
P153
叩开数字发行之门
由于Origin和Greenman等数字发行平台相继出现，Steam居安思危，需要拓展新的游戏来源。而不少日本小厂也很想进入欧美大市场，但是因为他们的游戏都较为小众，进了大卖场就会被《使命召唤》之类的大作扫下货架，登陆数字平台，尤其是以独立游戏起家的Steam，就是一个很好的选择，二者就这样走到了一起

■策划 本刊编辑部 ■执笔 MerlinPinkst、西塞罗

重启与致敬

总之，劳拉·克劳馥回来了，以最流行的方式，以不够完美的结果。动作游戏的发展是需要互相借鉴的，这并不全是坏事，劳拉成了卖相很好的AAA级流水线产品，她还说着上等的伦敦口音，却再也不是最独特的那一个了。



■ 只有身处古墓，这个冒险家才会感到无比自在，可惜新《古墓丽影》里快餐的部分太多，而真正引发探索欲和神秘感的部分太少了

古墓丽影
Tomb Raider
类型
动作
制作
Crystal Dynamics
发行
Square Enix
发售日
2013.3.5

由山姆·门德斯执导的《大破天幕杀机》是史上第23部007系列电影，也是这个系列50周年的“献礼片”，而且备受争议：退休的M、黑客少年Q，加上有童年阴影的邦德以及毫无存在感、莫名其妙死掉的邦女郎，哦，还有差点被两个煤气罐干掉的变态Boss，那些指望捧着爆米花去影院里过瘾的观众全都傻眼了。他们毫不犹豫地去豆瓣之流的地方给它打上一星，然后写下充满负面评价的影评。然而在另外一方面，这又是一部让脑残粉们尖叫的极为忠实的007电影，拥趸们看到剧情里时不时蹦出的老梗简直要疯掉了。他们毫不犹豫地去豆瓣之流的地方打上五星，然后指出几十处本片向系列历史致敬的地方。

脑残粉大概是敌不过爆米花们的，这个片子在豆瓣上的评分是6.9（IMDB上是7.8），几乎有50%的观众只给了它三星评价，原因很简单，他们要看的是邦女郎和动作戏，搞什么致敬，好烦人！

我不认为门德斯导演了一部很蠢的007电影，但是他的确也没带来叫我大呼过瘾的动作戏，我不想纠缠在是该讨好脑残粉还是应该放心去干的问题上，实际上我想说这两点并不是不可调和的，我只想用这个例子说明，就像那些不厌其烦被改编的漫画电影一样，《大破天幕杀机》遭遇的本质问题仍旧是如何在忠实粉丝和广大轻度围观者之间找到平衡。一个拥有悠久历史的品牌不仅背负了名誉也背负着沉重的包袱，想要拿捏取舍得当很不容易，而如果妄想彻底舍弃掉一部分用户群，那就更不是简单的事了。

这就是目前两位英国人遭遇到的烦恼，他们中的一个叫做詹姆斯·邦德，一个叫做劳拉·克劳馥。

一个名副其实的“现代游戏”

非常幸运的是，在新《古墓丽影》公布的那一刻我就几乎猜到了这是一款什么样的游戏。我明白这是个可能会成功的游戏，但作为一个打通过全部系列的忠实玩家——我甚至给这个系列制作过个人网站——

这又绝不是我一直希望的那个。两年多的等待当中，我宁愿这个看法是错的，而当它真正发售后，我发现这个看法却没有必要修正。简单地说，新《古墓丽影》以“重启”的名义明目张胆地倒向了新一代的或是轻度的玩家们，几乎抛弃了它的脑残粉。他们倒向前者的举动是可以理解的，而且颇为成功，那就是Crystal Dynamics十多年来第一次将“古墓丽影”系列升级成了一个名副其实的“现代游戏”。

所有打通这款游戏的玩家都能强烈感觉到，这几乎是个“神秘海域”+“孤岛惊魂”的组合体。在类似“神海”的部分，最值得提的是它的战斗系统。粉丝们都知道，“古墓丽影”系列被称作是“动作冒险”类型的创造者，但本质上它仍旧是个冒险游戏，巨大的场景空间、复杂的机关陷阱限时门就是一个个解谜的构件，除此之外的打枪部分几乎不值得一提——谁都知道劳拉的自动瞄准系统和她永远打不光子弹的双枪，战斗不过是在解谜间隙里的调味剂，而且简单到几乎只有子弹和枪支的变化而已。这套战斗系统在1996年能够称之为合格，在新世纪开始后已经渐渐落伍，但令人吃惊的是，到了2008年的《古墓丽影——地下世界》，它几乎仍旧是这副样子。

新世纪的动作游戏显然无法容忍这样的简陋了。就算是《神秘海域》这个被看作是继承了“古墓”精神的动作冒险游戏，冒险纵然占据了许多篇幅，可它的战斗也非常够味儿，这是它能同时吸引动作和解谜游戏玩家，同时被看成一款“大作”的资本。显然，玩家们要求的是多样化的枪支弹药加体术攻击，顺带再来一些RPG元素，弄一些武器和组件的升级之类的东西就更好。Crystal Dynamics拿个本子把这些一个不漏地记了下来，然后你就看到了作为生存者的劳拉无所不能的一面——她有了TPS式的战斗视角，有了手动瞄准，还有了当下最流行的弓箭！有了许多枪许多子弹许多近身格斗动作和许多QTE，还有了各种旅行点各种技能树各种升级组件，为了提升经验值得到技能点，她还必须到处打猎和回收垃圾。除了四下捡破烂一开始略微让我觉得没面子以外，这些和战斗系统有关的东西没有让我觉得太过别扭，原因是如今的AAA级动作游戏几乎都倾向于这么做了。半年前的《孤岛惊魂3》你们都看在眼里，与主线玩法深度结合的狩猎甚至深受好评。

最终，虽然身陷孤岛，我们却碰到了史上最强的劳拉。她能左右开弓，亦能端着机枪各种横扫，她面对的敌人也各有所长，甚至出现了同样极为难缠的盾牌兵——这时你不联想到“神海”系列都很难了。

和《孤岛惊魂3》一样，新《古墓丽影》的狩猎、技能树和武器升级既可以说是一些分支玩法，又能反过来给主线的推进带来益处，它们的结合非常紧密：狩猎提供了经验值，技能树和武器套件的升级解锁了有利于战斗的新能力和装备，提升了捡垃圾得经验的效率。最关键的是，这些益处显而易见，又不至于完全改变你的人物属性，比如说解锁的最有用的能力之一是各种武器专精，它能和战斗结合，通过QTE方式开启疯狂扫射，直接喷死你的对手，但就算不升级这些武器和技能，你也不至于完全卡在某处过不去。到底你要不要为了升级人物和枪支到处狩猎和回收废品取决于个人意愿，并没有过分强制的意思。

战斗、升级与解谜终于结合到了一起，而且是深度结合，再没有脱节的解谜和战斗，而是互相渗透的，制作组很得意弓箭与绳索的组合技——既是解谜的关键道具，又是能打的破敌之术。

和动作系统的进化一样，这次《古墓丽影》也有多人对战了。以前Core Design和Crystal Dynamics的开发者总是强调，他们没法接受好几个劳拉遍地乱跑的情景，所以多人游戏始终是这个系列的一个心病。如今重启的《古墓丽影》终于迈过了这道坎——解决方案就像个冷笑话：Crystal Dynamics到死也不承认他们在开发多人游戏，因为这部分交给Eidos Montreal去搞了，后者完全没有心病，他们不假思索地想到了“神海”里的景象……

是的，《神秘海域》的“大作”光环下蕴藏着一个更大的贡献，就是把单机流程的特色加入到多人对战中。《神秘海域》的对战绝不止于在地面或是不同楼层的对射，游戏中有各种可以攀爬的地形，你可以顺着攀爬点爬到无人知晓的狙击点上。《古墓丽影》当然也是这样，它的对战地图里有各种各样可供攀爬的区域，或是地底隧道，或是高悬于天边的索道。因为地形更崎岖，所以对新手来说上手难度更高，说不准就被哪个角落里的对手干掉。如果你慢慢熟悉了，也能挖掘出更多的路线来丰富自己的战术。由于比一般的对战游戏更强调攀爬跳跃的内容，“神海”和本作中都有许多羊肠小道和空间落差。玩家可以自由跳跃的地方多了，动作成分也随之增加，在一些曲折环绕的地图，喜欢近战的玩家大可以包抄到敌人后方进行偷袭，也可以守在关键路口用笨重但强劲的加特林机枪守株待兔。比起《神秘海域》，《古墓丽影》中的玩家还可以通过陷阱制敌，还有环境影响——只要有玩家敲钟，便会沙尘滚滚，遮蔽视线，此时敲钟的一方却能看到对手的位置，占得先机。

单人剧情中的“幸存者”以及索拉瑞拾荒者是多人对战里的两大阵营。游戏模式有传统的团队死亡竞赛和个人死亡竞赛、救援模式以及呼救模式。救援模式类似于其他射击游戏中的夺宝模式，幸存者需要从拾荒者手中抢得医疗包，拾荒者则要将小偷们杀个干净；呼救模式则类似于占地为王，幸存者需要占领电台来发出呼救信号，拾荒者们就要夺取幸存者手中的电池，让他们彻底绝望。

对玩家来说，《古墓丽影》的对战算得上是单人战役后不错的余兴节目，单机中的故事桥段与攀爬、采集等要素都很好地融入了多人对战。你可能觉得这些东西太“神海”或是“孤岛惊魂”，不过考虑到开发周期，以上提到的弓箭和RPG、战斗等系统并不是简单抄袭某个游戏得来的，我们只能说，Crystal



细致入微

新《古墓丽影》很明显首先是个为主机开发的游戏，制作组把引擎有限的美术资源都堆到了人物身上。在合适的光照下，劳拉面部的皱纹和身上的擦伤清晰可见，皮肤上沾满的尘土会随着雨水的冲刷消失无踪，这都做得很好。但前提是“合适的光照”，在游戏开头刚刚突出洞穴、俯瞰船难海滩的时候你就感受不到这一点……





■ 新《古墓丽影》的大多数桥段都有明显的"神海"化特征，包括攀爬、解谜、枪战，也有各种逃生环节，这大概是当今同类动作游戏最好的解决方案了



没有"生存本能"类似功能的动作游戏都不好出来见人了



■ 热心收集垃圾，到通关之前能将几乎所有的武器升级完毕



■ 潜行暗杀和贴身肉搏都非常有用，这在系列里还是第一次



最终，《古墓丽影》成为一个名副其实的"可以一战"的游戏



■ 武器专精实际上是个终结技，发动看起来很爽的表演效果



皇宫逃亡的桥段非常"神海"化，各种火海和崩塌考验的是瞬间反应能力



■ 略显单调的Boss战，不能学了"神海"就无视"战神"呀！



■ 游戏结尾处这个超级QTE足以废掉你的键盘，当然总体来说，QTE并没有被过分滥用

Dynamics与他们的同行几乎同时意识到如今最流行的动作游戏应该具备些什么。所以他们放弃了那些激进的或是可怕的想法（参见本期专题），回到了保守但是讨巧的“神海”流上。

很荣幸，《古墓丽影》终于成为了一个“跟上了时代的大作”，但也变成了——

一个没有古墓的《古墓丽影》

为什么会这样？原因就是原罪一般的“重启”二字。Crystal Dynamics可以解释说，重启既然要抛弃旧系列里那些所谓的不合时宜，就不需要继承。可是，如果一点都不继承，比如极端一点，连基本的核心玩法都不要，那么这简直就不是“古墓丽影”了（他们其实差一点就这么做了）。而如果他们必须留下一些基础玩法，那么需要继承什么，继承多少呢？

Crystal Dynamics的思路似乎很清楚，他们在主线里“神海”到底，然后把支线留给了古墓探索。但这实际上也是最为系列粉丝们诟病之处——他们设计的这些支线古墓，每个都过于短小、简单，大多数一望即知，5分钟探索完毕，乘坐缆绳潇洒而去，花费的时间甚至没有进入古墓时走路的时间多（许多古墓进入时会强制走路，营造探索感），除了取得宝物后蹦出的“Tomb Raided”的字幕能让你会心一笑之外，我几乎找不到其中的探索乐趣（如果你玩的是中文版，还看不到这俩单词）。

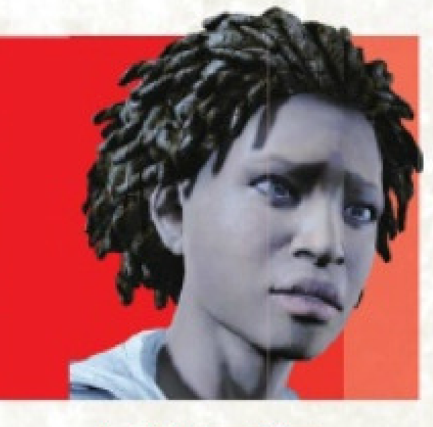
能设计出这样的支线来和Crystal Dynamics自己的心态有关。Crystal Dynamics之前已经完成了3个系列正传的开发，这3款游戏自成一体，组成了劳拉的“寻母三部曲”，实际上与系列1～5代（可以称之为旧系列）已经不属于一个宇宙。这三作里评价最好的是《古墓丽影——周年纪念》，也就是1996年原作的不完全重制版。这个版本基本保留了原作的关卡结构和部分谜题，在这个基础上有所发挥，所以人气颇高。但完全属于Crystal Dynamics自己的作品就不是这样了，原因部分在于，制作组在三部曲里非常迷恋于所谓基于物理而设计的谜题，就像新《古墓丽影》开头的拾荒者洞穴里那样，火把点燃木头、水流冲刷物品、爆炸打开通路，你需要以真实的物理学为基准去思考解谜的方式。这种谜题的设计与旧系列的思路有很大不同。旧系列是个需要时刻思考、探索和跳跃等动作技巧才能将流程推进下去的游戏，而新《古墓丽影》已经简化到了大多数时候凭借条件反射向下发展的程度。这放在别的系列身上不值得大惊小怪，那些多少借鉴了“古墓丽影”的游戏大多数都“无脑”化了，但是重启的《古墓丽影》仍旧是“古墓丽影”，它理应留下更多的遗产。

比如，旧系列的基本玩法构建在以“格子”为支撑的宏大世界里，劳拉的体操式动作本身带有一套规则，它规定了每个动作所能达到的极限是几个格子的长度，比如原地向前跳跃和跑跳的距离、高度不同，就决定了你是否能通过这个动作从一个平台到达相邻的另一个平台。这就是旧系列里唯一的物理学了。在这个基础上，你需要在世界中探索，寻找唯一的通关路线，而在路线上有各种需要打开的门，大多数都由机关控制，通过千辛万苦的水下潜行或平台跳跃找到机关、打开门，期间几乎完全用不到物理定律——我必须强调一下“千辛万苦”，因为平台跳跃本身就是解谜的一部分，在多边形缺乏的年代，你来到一个大型场景，往往看到数不清的、相隔远近不同的平台四下分布，想找到一条一直向前的通路要费去好多脑筋，远不是如今“波斯王子”式的见到墙就爬、见到旗杆就荡过去那么无脑。

这种思路差异有些是由于技术造成的，1996年的原作不支持室外场景，劳拉的辫子甚至都无法在游戏里实时运算出来，只好在脑后盘成一个发髻。然而尽管时代变迁，这其中的美妙之处是应该传承下来的。老玩家们感叹于旧系列关卡设计的精妙，比如在关卡的开始处你就会看到关卡的结束之处，但可能历经艰险也无法到达；或者当你探索一个巨型的洞穴后重新返回野外时，会发现自己从当初一个不曾注意到的洞口逃了出来，而你进入古迹的地方离这里只有20码。Core Design时代的关卡设计常常出人意料，他们喜欢用这种方式带给你极大的探索欲和成就感，这在Crystal Dynamics时代渐渐平庸化了，《古墓丽影Ⅲ》中印度雨林那样经典的场景，到了类似的、《地下世界》中的墨西哥场景里就变成了无聊的摩托车竞速。而新《古墓丽影》的关卡设计更是进一步简化，除了山中村落，几乎没有需要用攀爬跳跃本身去仔细寻找路线的场景，大多数场景只需要徒步通过，或者见墙就上、顺绳就爬，然后打枪打枪。也许你会说我经过的场景都还是挺大挺复杂的，但别忘了你有绳索这样几乎算是快速旅行的工具，关卡设计师常常让你不远万里都可以打出彼此连接的绳镖，这将“古墓丽影”核心的攀爬和跳跃体验几乎完全毁掉了。

我大概是抱怨了太多，以至于“老玩家”简直要成为负面的代名词了。老玩家们整天都抱怨“死亡空间”突然不恐怖了、“生化危机”改成了打枪游戏……你们到底要什么？这是个不难回答的问题。我相信身在时代洪流里的玩家们，就算再古板也不会期望昨日可以重现，但也不至于彻底接受现实。所以老玩家们要的不多，他们只是期望，能再设计一些有趣的谜题吗？能不全是物理来物理去吗？哪怕只是在支线里（就算是在奇怪的《神秘海域3》里，前一半流程里也有大量出色的谜题）。于是我只能说，还是Crystal Dynamics的心态在作怪，他们在三部曲里小心翼翼不敢做太大改变，当他们终于可以“为所欲为”时又过分大胆了。打出了“重启”的旗号的确是很好的噱头，学习“神海”也不是不讨巧（不学的话也许连项目的预算也拿不到），可是他们如果忽视最核心的用户，却一定不是最明智的——连“刺客信条”里的刺客冢都比支线古墓强多了呀。

所以，在重启和致敬这个问题上，我相信总有



奇装异服

配角们的奇装异服显示了Crystal Dynamics的独特口味，寻母三部曲里他们首先把劳拉的无线电联络员Zip搞成了这样，现在则复制了更多。奇装异服本身其实并没有问题，但是在另外一方面，他们是不是早就忘记了劳拉的老管家了呢……





Crystal Dynamics十分钟爱此类物理谜题，本次的主题是“风”，气氛渲染很好，只是物理谜题不能当饭吃呀……



只有极个别的小型古墓谜题精妙而有难度，当然支线古墓因为处于小场景里，却有更好的美术细节和气氛渲染



贫民窟和船难海滩的艺术水准能让你深切感受到身处一片垃圾之中——我是说，粗糙的贴图和美术细节让这里丝毫没有美感，本作对树木、植被的处理之差也令人发指



不能说一点没有，这个电梯间谜题就是典型的旧系列谜题



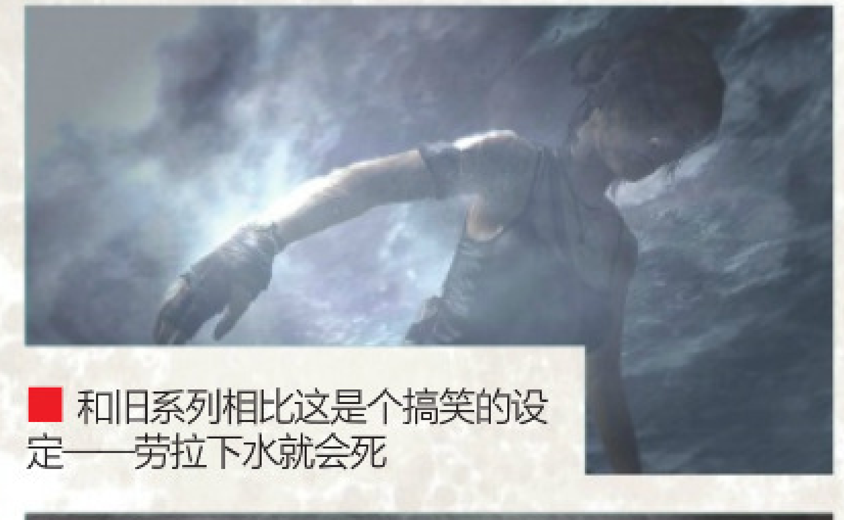
制作组对高贵冒险家形象的破坏是由衷的……做得好！



绳索方便了快速旅行，也是毁掉探索体验的元凶之一



一些关键场景的美工水准相当之高，镜头感也非常好，算是回到了Crystal Dynamics的一贯水准



和旧系列相比这是个搞笑的设定——劳拉下水就会死



有时你也得佩服制作组的恶趣味，比如我其实并不反对劳拉这样多死几次……



背景文档

和流行的内涵游戏一样，本作中留下了大量文档和遗物等待玩家收集。每个文档系列都会揭示和游戏故事有关的人物与历史，遗物系列里隐藏着一些暖人心扉的小故事。当然制作组也没有忘记吐槽一下劳拉拾到的Made in China的假古董

一个解决方案可以兼顾两头，但是很明显，Crystal Dynamics接手系列以后一直在非常谨慎地做减法，他们更喜欢按照自己的思路构建游戏世界，慢慢抛弃掉旧系列的一切。这个很不好的习惯在寻母三部曲里就有所表现，那时他们自己也没有准备好去颠覆，等到他们认为可以时，他们就这样做了，而且看不出来留下了多少余地。他们的思维总是要物理谜题、不要传统谜题，或是要重启、不要旧玩法，似乎从来没有想过把旧系列当作是宝贵的财富，从中找到两全其美的方式。他们想忘掉过去，但过去是现实存在的。

吊诡的是，由于“古墓丽影”系列近年来总是无法迈入超一流大作的行列，制作组和版权也处于更迭中，它的玩家们大多抱有“有总比没有好”的心态去支持新作，因此可以说助长了这种奇怪的风气。

一次合格但不够出色的“重启”

最后，我的结论是，这是一次合格的但不够出色的“重启”，却还能称作是可以理解的“重启”。原因就是，即使我总有抱怨，但我自己也陷入在刚才提到的“吊诡”里，能够谅解SE和制作组的所为。比如，每个“古墓丽影”的来临都和花边新闻有关，这次轮到了“飘柔”，好吧，是“海飞丝”……不管是什么，劳拉的秀发乌黑亮泽，成为一个不错的话题。1996年的原作因为迅速支持Voodoo卡而成为当时装机必备的游戏之一，这一次SE与AMD的合作也算是双赢（不过在另一方面，就这一头头发，连续打了几个补丁之后，仍旧无法妥帖地飘在劳拉脑后，当她处于战斗姿态时飘散的头发简直将她打扮成了女鬼）。

然而除了“海飞丝”的亮点之外，本作的图像效果就无法令人满意了。同期发售的《生化危机6》尽管贴图差，可人物和场景的建模是很出色的；《生化震撼——无垠》尽管多边形有点不够，却有上等的美工来弥补。新《古墓丽影》的美术则令我大跌眼镜，大概是半开放式的场景耗费了引擎资源，可以明显感觉到大型场景细节的不足和贴图、特效的粗糙（主机版尤其看不下去）。即使和Crystal Dynamics以往的作品来比，本作的图像效果也是不够好的。这可不是过得去那么简单，这本该是一部像“神海”一样需要堆美术的作品，最后反而并没有什么太惊艳的效果。也许SE没有索尼那样舍得砸钱，总之这是一部在细节上完全比不上“神海”的作品。

总之，劳拉·克劳馥回来了，以最流行的方式，以不够完美的结果。动作游戏的发展需要互相借鉴，这并不是坏事——Toby Gard也从《波斯王子》那里得到了一打的灵感，只是1996年那一次从2D到3D称得上开天辟地，这一次只能说是巧妙的拼凑和杂糅。劳拉成了卖相很好的AAA级流水线产品，她还说着上等的伦敦口音，却再也不是最独特的那一个了。P



海飞丝效果的实现是十分苛刻的，只要劳拉在移动，就多半要变成这个样子……



劳拉回到坚忍号，步入自己的舱室，面对镜中的自己，这是本作故事的亮点之一，从此之后她找到了前进的方向



卑弥呼女王解体的一幕十分震撼，这样细致的过场还是太少了

故事的另一个高潮点是船长的死，弥留之际的Roth交给劳拉武器时，镜头里看似巧合地给出了双枪的镜头，Crystal Dynamics总算给老玩家留下了一点值得回忆的东西

■晶合实验室 Oracle

这个摩托不一般

《特技摩托》是一款不折不扣的精品，无论从哪个层面来说都是如此。我已经很久没有见到这样一款纯粹的游戏，没有其它杂七杂八的东西，所有内容搭建只为一个目的：让你欲罢不能，爱上这款游戏。



■ 巧妙的镜头设置让这样一款横版游戏做出了不输于3D赛车的视觉冲击力，《特技摩托》中处处可见这种充满魄力的场面

特技摩托进化：黄金版
Trials Evolution: Gold Edition
类型
竞速
制作
RedLynx
发行
Ubisoft
发售日
2013.3.21

发售于2009年的《特技摩托HD》（Trials HD）广受好评，并于212年发售了续作《特技摩托——进化》，进一步刷新了XBLA首日销售纪录。目前这两款作品的销量已经突破了400万，堪称是XBLA的拳头级作品，地位大致与PSN上的《旅程》相当。今年3月，微软大发慈悲，又将“HD”和“进化”的内容打包强化后，移植到了PC——为什么说“移植”？明明人家就是PC平台起家的好吗！早在2008年，RedLynx就在PC上发售了一款《特技摩托2——第二版》（Trials 2: Second Edition）——一个2代怎么能比1代还早？“第二版”又是怎么回事？这个系列的命名规则是如此诡异，见尾不见首。在开发商Redlynx的公司履历上，你会看到在《特技摩托2》之前，他们开发过几款奇奇怪怪的诺基亚N-Gage游戏，还有个“战锤40K”的掌机版，唯独不见初代的《特技摩托》。直到我发现了一款叫做《Redlynx Trials》的Flash的游戏，才算找到了这个系列的源头。在这个画面简陋，内容简单得像个技术Demo的初始版本里，系列的核心玩法已经成型：让人惊叹的物理效果、简单的操作、苛刻的高难度，以及遍布赛道的存档点——这正是我们接下来要说的。

挑战

《特技摩托》是一款典型的核心向游戏，这游戏太难了，在第一个教学赛道，你都可能挂十几次（事实上当年的Flash版本更难）。游戏的操作很简单：前倾、后仰、加速。但在这个基础上的，是一个真实的物理系统。正因为操作简单，所以显得物理效果非常苛刻。新手上路时，可能一个小洼地就得翻好几次车。提到“特技”，我首先想到的是《完美机车》，玩家可以驾驶拉风的ATV，在落差极大的山谷里如杂耍般做出各种翻滚特技。理论上你在《特技摩托》里也可以这么做，但通常的事实是，你连初级赛道都跑不利索。别试图从一个仰

角飞起，翻几个跟头潇洒落地，在你的技术足够纯熟之前，就算你老实本分地从斜坡开下，落地角度稍有偏差，立刻人仰车翻。在一些缓坡上，后仰稍微过头一点，你的驾驶员就会无可挽回地倒栽葱，前倾则容易摔成嘴啃泥。因何导致这种落差？是因为在《完美机车》里，游戏提供了相当强大的落地修正，除非你的身位歪到不可救药。但在《特技摩托》里，有的只是物理规律，方向键只在物理规则下行事，当你重心不稳，在惯性作用下即将摔倒时，它们不会起任何作用。

但从它的销量来看，你应该知道不止有核心玩家在玩。这有点类似于《超级肉肉人》，我们都知道这是一款高难度游戏，肉肉人可能每隔十几秒就挂一次，但不妨碍它卖很多套，而无数人也乐此不疲地挑战。因为游戏把失败惩罚降到了最低，到处都是存档点。通常玩家每克服一个难点就会自动存档，重生速度极快，基本上挂掉的下一瞬间就会在存档点复活，没有恼人的确认选项和载入条，这样保证了玩家在失败多次后只会产生很小的挫败感。回过头来看《特技摩托》，几乎与其是一脉相承的——同样的操作简化，同样的高难度，同样的低挫败感。每一个稍有难度的落差地势和斜坡，必定会有一个存档点供玩家反复挑战。在有限的几个功能键里，有两个是专门负责“重玩”的。一个负责回到存档点，一个负责重启整条赛道，一次又一次的挑战，中间没有任何停顿。

在失败几乎0代价的前提下，你大约会在多次失败中领悟到《特技摩托》的精髓，比如强大的物理引擎。游戏将“特技摩托”这个运动细节模仿得惟妙惟肖，轮胎与地面的冲击，避震器的震颤，以及驾驶员的不同 姿势导致的受力情况都表现得非常到位。哪个轮胎先着地，在斜面上该俯身还是后仰，都会对速度和稳定性造成很大影响。小技巧比如“平地上台阶”，需要玩家先后仰，抬起前轮，待前轮搭上台阶后，再附身降低后轮的负重，发力将摩托“抬”到台阶上。其中对油门控制、对角度和速度的把握，都是靠无数次失败换来的。《特技摩托》看上去像一个动静结合的游戏。我们在视频节目里不难见到一些摩托/自行车特技表演，表演者们常常需要将速度降到最低来实现一些复杂的技巧。《特技摩托》将这一情形还原得很好，很多桥段无法用“助跑+大跳跃”来蒙混过去，而是需要玩家精确地操控——观察地势，慢慢轰着油门，小心调节姿势。在力与力的作用下，巧妙通过障碍，其中强大的物理运算系统是这个系统的根本。



真·特技摩托

在现实中，特技摩托是一项观赏性高、危险性大的运动，具有定制的避震系统、车架、油缸等，具有防碰撞、攀爬能力强等特点

视觉冲击

画面构图是《特技摩托》的另一个优势。《特



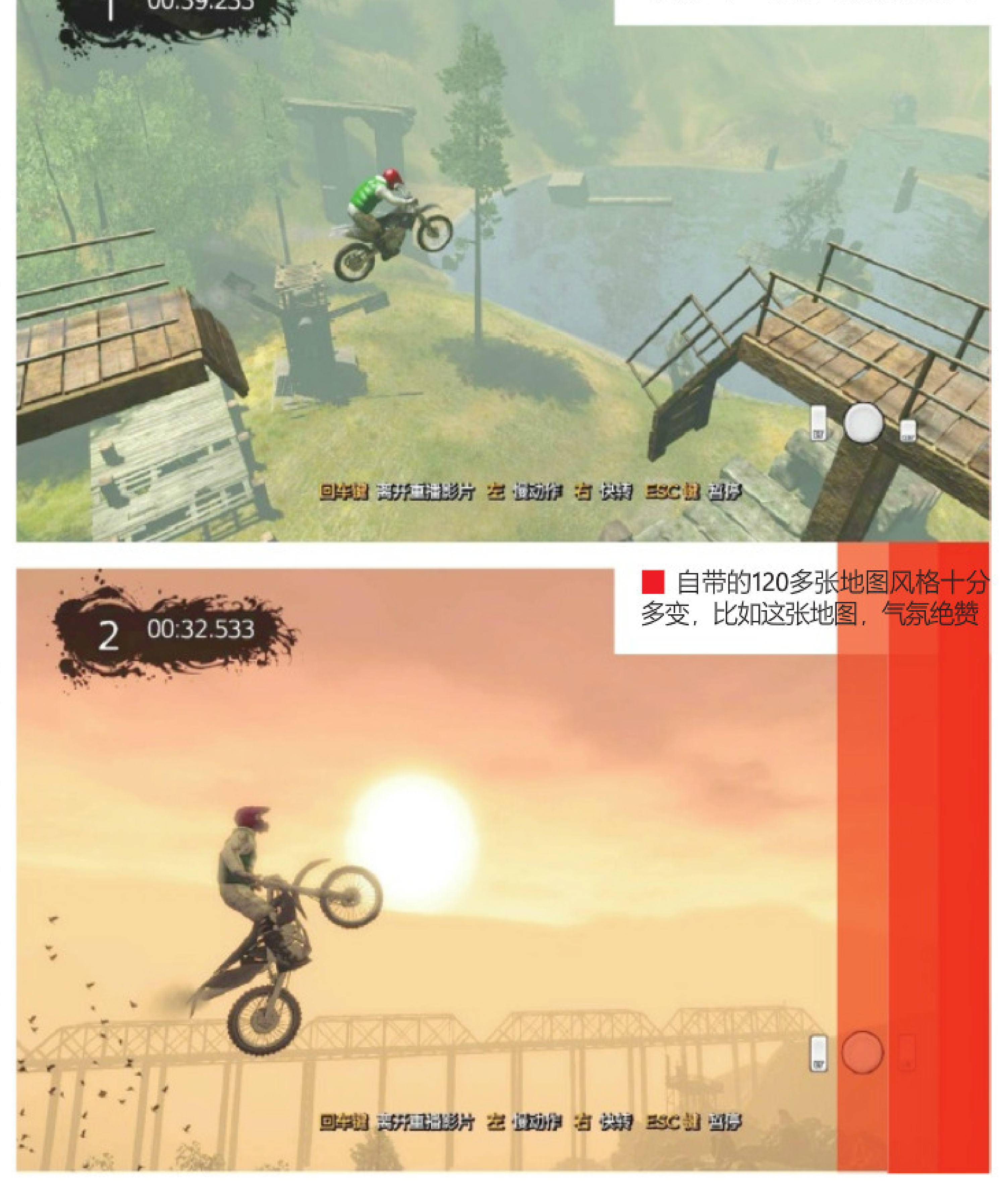
■ 速度在爬坡过程中并不占第一位，更重要的是保持重心的稳定



■ 同样是日落西山，这个场景给人的是“残阳如血”的感受



■ 鲜活的UI也给游戏体验增色不少，界面切换非常顺畅



■ 怎样跳出合适的距离和安全落地，是每一个新手要掌握的技巧

■ 自带的120多张地图风格十分多变，比如这张地图，气氛绝赞

技摩托》的场景是3D的，但游戏方式是全2D的，即横版。这很正常，摩托游戏不比赛车游戏，采用追尾视点的作品一直不够大众，上手较难，横版更易接受。初看很容易让人联想到FC上的经典游戏《越野摩托》，连操作方式都很类似。但倘若你认为前者只是后者的简单3D化，那就大错特错了。《特技摩托》的观察视角与横版的横纵平面有一个微妙的夹角，这个夹角大大增加了可视距离，在表现一些大落差场景时（如大型的斜坡或大仰角飞跃）时可以带来很好的观感，画面比起常规的横版视角活泼不少。

更进一步地，《特技摩托》的纵深和横版场景会进行相互转换，这通过“以你为中心旋转场景”来实现。玩家赛道跑到一半，发现有一条通向屏幕“里面”的路，原本以为只是装饰，却看到整个场景旋转了90度，这样在保持横版操作不变的情况下，游戏最大限度地营造出了非常立体的空间感。很多时候《特技摩托》会给人一种不是3D、胜似3D的错觉，“错位”的视角与适时的场景旋转，完全抹去了横版游戏的空间局限。

分享

这年头的游戏都掺杂了太多的东西，像《特技摩托》这样纯粹的作品就显得尤为难得，你只会在这款游戏里找到“挑战”“分享乐趣”这类关键词，而不是味精味十足的调剂元素。PC版更进一步地把这个理念贯彻了下来：这次的“黄金版”在《进化》的基础上，加入了“HD”的全部内容，并用《进化》的图像和物理引擎进行了重制，赛道总数超过120条。就一款竞速游戏而言，这个数量已经厚道到不可思议了。再加上多种比赛模式，游戏本身就能提供足够丰富的体验。一旦连上游戏服务器，和浩如烟海的自制赛道比起来，自带地图就立刻变得微不足道。地图中心的功能实用且高效，你能看到大众喜欢的高评价的地图，也能给喜欢的地图打分，甚至还能以图找图，发现更多类似的地图。玩家的想象力是无穷的，得益于游戏强大的赛道编辑器，各种主题鲜明的赛道层出不群。有的是奇幻风格，场景如同《阿凡达》般瑰丽；有的走阴暗路线，赛道仿佛“恶魔城”再现，骷髅和棺材是赛道两旁的常客。你不难找到一些规模巨大，匠心独具的赛道，仅仅是完成这些赛道已经是一个巨大的挑战，更别说冲击排行榜了。

最后，不能不提的就是PC版的独占功能——跑完一个赛道后，玩家可以直接在游戏里渲染刚才的录像视频并一键上传到YouTube！这个功能实在是太强大了，在赛道分享之外，又给玩家提供了一个分享技巧的机会。



微操的考验

《特技摩托》最受核心玩家推崇的，就是能将特技摩托这一运动的物理特性较好地还原出来，这一点在上下坡时尤为明显

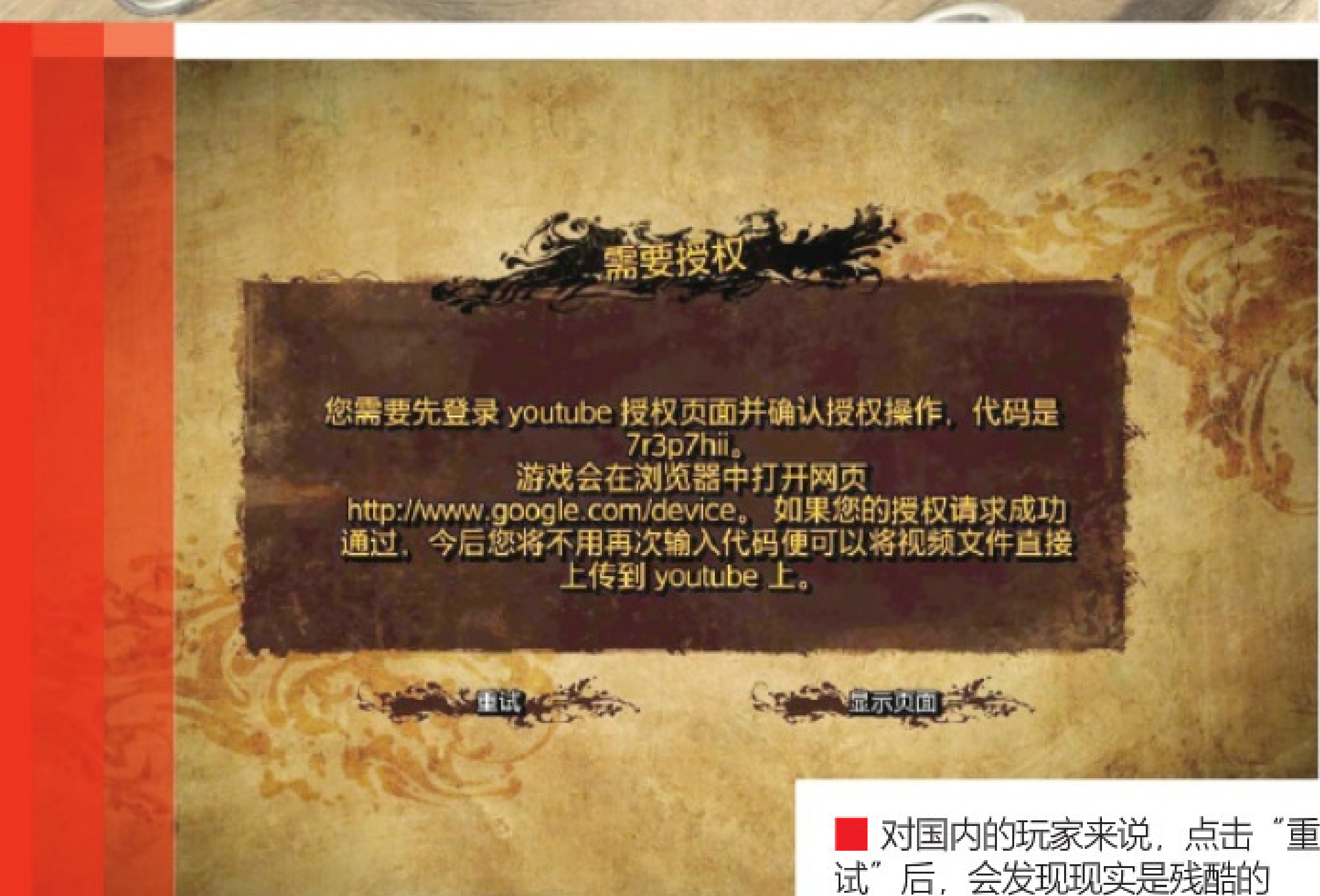


多人比赛欢乐多多，各种失误让人捧腹

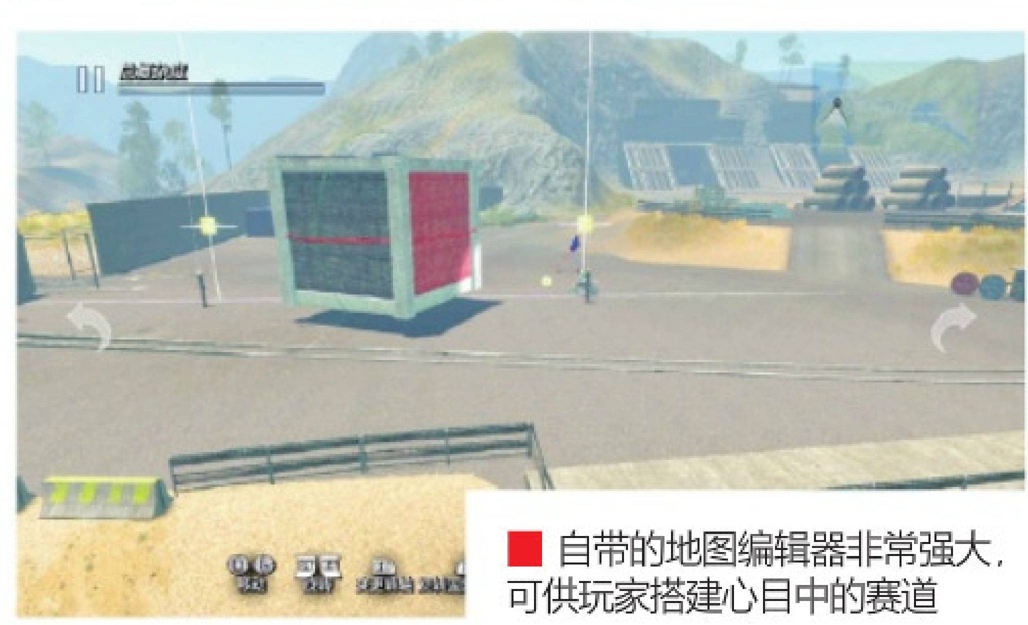


比赛结算界面，注意右上角的YouTube图标

在古堡的场景里，玩家要顺着外面的木板一圈圈开上去



对国内的玩家来说，点击“重试”后，会发现现实是残酷的



自带的地图编辑器非常强大，可供玩家搭建心目中的赛道

■山东 科曼奇复兴计划

山寨“双狙人”

当曾经的“Bug战士”装配着全新的CeyENGINE 3引擎展现在我们面前的时候，似乎已经没有人再把它当做笑柄了。但是做到了“没有Bug”的《狙击手——幽灵战士2》要想真正成为经典，还有很长的路要走……

狙击手
幽灵战士2
Sniper: Ghost Warrior 2
类型
射击
制作
City Interactive
发行
City Interactive
发售日
2013.3.12



■ 以狙击手为主要描述对象的游戏，受众圈子是小而专业的。《狙击手2》的问题就在这，它试图将大众玩法引入到这个圈子里

在很多玩家眼里，《狙击手——幽灵战士》是一个笑话，游戏的Bug之多在FPS游戏中实属罕见，很多Bug甚至从Demo开始一直保留到游戏正式发售，因此该作也顺理成章地被很多玩家戏称为“Bug战士”。但是在“无脑冲”满天飞的现代战争题材的FPS游戏中，该作针对性地以狙击手作为主要描写对象，其游戏设定又几乎满足了所有类型玩家的需要，因此从1代发售之前就赚足了媒体和玩家的眼球。如此好的题材，没有任何理由不出续作。在经历了几次跳票之后，《狙击手——幽灵战士2》最终面市。5个多小时左右的游戏体验过后，我不得不承认本作比前作有着极大的进步，但距离“经典”还有不短的距离。

咸鱼翻身

平心而论，在5～6小时的单人游戏流程中，我遇到的Bug只有一处：按Shift键偶尔会导致Steam社交界面跳出。相比前作的敌人集体抽风和各种莫名其妙的“任务失败”，本作游戏体验十分流畅。毕竟一个扎实的基本功是玩家能够顺利通关的基础，这点《狙击手2》算完成了任务。

游戏采用了全线性的脚本化流程，故事节奏紧凑，没有拖泥带水的部分。游戏音乐恰到好处，CG动画有感染力。更重要的是继承前作，十分全面地表现了特种部队狙击手的作战流程：潜入敌占区-建立狙击点-狙杀主要目标-撤退。同时继承下来的还有适用于不同层次玩家的狙击辅助系统。说得直白点就是游戏系统会根据当前的风速风向、目标距离，自动计算出子弹的轨迹，用一个小红点提示玩家子弹的落点。通过合理的难度划分，所有类型的玩家都能找到自己的乐趣：纯娱乐的玩家可以在简单难度下关闭风速和距离对子弹的影响，此时狙击简单得就像大部分射击游戏，只要把十字准星对准敌人就可以；大众玩家可以在中等模式下依靠系统

的小红点提示，轻松体验专业狙击；至于核心军迷玩家，当然可以关闭辅助提示，根据当前风向、风速、距离等变量，完全靠自己的计算得出子弹的落点。

相比FPS游戏中最著名的CoD4“切尔诺贝利”关卡，《狙击手2》最大的优势在于最大限度地突出了观察员的作用。游戏中给玩家充当观察员的Diaz不仅仅是一个摆设，当玩家进入敌占区后，他会不断用对话为玩家报告敌人的位置，指定猎杀计划。对于大部分军迷来说，这个设定增加了游戏的真实性和战场气氛，让玩家感觉自己是真正的专业狙击手，而不是拿着狙击枪爱射谁射谁的杀人狂。

弄巧成拙

如果看了上面的部分你就天真的认为《狙击手2》是一款不错的作品的话，那你就成功被它的表象忽悠了。摆脱了“Bug战士”帽子的本作，在关卡设计上依然不能令人满意。

首先最让人受不了的是无节操地山寨CoD的态度。虽然我承认切尔诺贝利“双狙人”是FPS游戏史上中最经典的关卡之一，但是如果一整个游戏全部都是“双狙人”，恐怕大部分玩家都会崩溃。在前代的游戏流程中，为了调节玩家的神经，制作组十分“良心”的插入了不少突击以及逃命关卡（虽然实现起来问题颇多），比如“油田突击”的桥段基本上没有涉及到狙击部分，显然制作组是懂得调剂的重要性的。然而这次不知怎么了，游戏流程从头到尾都是“双狙人”：丛林双狙人、巷战双狙人、雪山双狙人……而且为了防止玩家放弃狙击路线转为无脑冲，敌人掉落的武器玩家一律不能捡起，只能使用狙击枪和手枪在观察员的指挥下放倒一地图的敌人。前作比较有创意的吊钩和飞刀统统取消，玩家甚至连关键时刻保命的手雷都没有。

游戏里的各种桥段也是CoD“双狙人”关卡经典桥段的排列组合，配合着其他CoD经典桥段的乱入，使得整个游戏就是一个CoD的狙击版。游戏中唯一一个不像CoD的桥段是玩家扮演的狙击手不小心将自己的宝贝狙击枪掉到了一个洞窟的底部，于是玩家不得不潜入行进到底部拿回自己的枪，同时顺道“带走”路上的敌人。然而这个让人备感新鲜的游戏桥段只有不到15分钟就能完成，然后？请继续“双狙人”吧！

雪上加霜的是，过于丰富的提示系统把这仅有的“双狙人”都毁了。“双狙人”关卡之所以刺激，是因为全程几乎没有任何提示，玩家完全需要依靠队长的指挥才能生存下来。而在《狙击手2》的简单和中等难度下，过于丰富的敌人提示使得游戏完全没有CoD中的那种挑战性和压迫感。各种被标红



夜视镜

借着夜色伪装掩护友军小队行动是本作出现频率最高的桥段，夜视镜频率高到让玩家感到恶心



本系列引以为傲的子弹特写在CryENGINE 3引擎的支持下更加“徐徐生辉”



狙击原本是十分强调望远镜的作用的，但本作的望远镜大部分时候都作为游戏脚本的一部分，留给玩家自由发挥的空间很小

队友抽风的行为常常搞得玩家莫名其妙



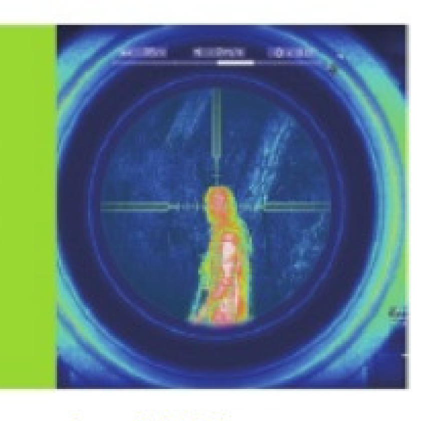


这种潜入狙击类的游戏，敌人必然都是天然呆



主角新手“杀死”了叛变的队友后，玩家还没来得及感动，就转入了“其实他没死”的好莱坞节奏





红外镜

吸取了前作摸黑打靶的失败教训，本作终于加入了热能探测器这种“高科技”玩意儿……

或者加标记的敌人使你完全成为了一个射击机器，只有在没有任何直接提示的最高难度下，玩家才能感受到类似于当年“双狙人”关卡的紧张与刺激。当然除了游戏流程，同时山寨的还有剧情，什么恐怖分子劫持了大规模杀伤性武器啦，曾经的线人如今背叛成为Boss啦，玩家回忆闪到上世纪80～90年代啦，曾经的队友其实是腹黑的敌方卧底啦，Boss被玩家一枪狙中之后N年后却被证实大难不死回头再战啦……怎么样，看着眼熟么？

另外，号称使用了CryENGINE引擎的本作根本没有发挥出这个引擎应有的优势。依靠一些不错的构图和晃瞎人眼的光影效果是不能蒙混过关的，贴图材质差到只能和某些二流网游平起平坐。人物和表情十分僵硬，甚至还不如爷爷级别的CoD，你还会经常会发现NPC抽风一样停下，又抽风一样突然前进，而人物说话时面部的表情我只能用“抽搐”二字来形容。整体感觉制作组对CryENGINE引擎的熟悉程度甚至还不如某些民间的Mod制作者，实在是有失水准。

忽视多人，可玩性差

前作的多人模式其实是存在很大问题的，但是这种问题本质上归咎于游戏自身的题材。毕竟现实中狙击手是一种战场辅助或者暗杀类的单位，不可能作为大面积步兵战的主力。前作将其他射击游戏中的模式强行加在狙击系统之上，造成的后果必然是“全民蹲坑”的惨剧。只有加入PvE的合作模式或者类似《闪点行动2》那样用AI代替其他兵种做“活靶子”才是正道。

也许是制作组太重视修改Bug了，本作的多人模式与前作相比并没有任何变化。更离谱的是，整个多人游戏只有团队死亡竞赛一种模式，并且只有两张地图，这使得多人模式几乎和没有一样。面对一片骂声，官方不得不发布了一个新的DLC，更新了两张新地图以及一个新的模式。请注意，这个DLC相当于一个独立Mod，是无法和原版的多人模式共享的，这又引来一阵抱怨。最后官方又不得不宣布将发布更多的DLC，以丰富多人游戏的体验，然而这种马后炮的方式反而会使玩家觉得是制作组故意骗钱（当然，事实的确如此），诚意全无。

总体来说，此次《狙击手2》还算完成了一次标准的“咸鱼翻身”，可是咸鱼翻过身子之后还是咸鱼。要想真正变成鲤鱼获得“跳龙门”的资格，还有很长的路要走。一款好的快餐射击游戏不光要有流畅的游戏体验和完善的游戏系统，更需要有优秀的关卡设计、独创性的剧情和细节上的仔细打磨。希望游戏的制作组能真正意识到自己的问题，让这个系列走得更远。P



本作的多人部分堪称FPS史上最锻炼耐心和眼力的对战



当玩家玩到E3演示的“狙爆直升机”时，游戏已经接近尾声



远处出众的光影与近处粗糙的的树叶贴图会引起强烈的违和感



直到最后的雪山关卡，游戏才真正将引擎的能力发挥了出来

■辽宁 Nemo

海陆空三栖大乱斗

不要以为这是一款卡丁车大乱斗游戏就误以为这是一款轻度休闲游戏。由于游戏里有很多向各种经典游戏甚至硬件致敬的内容，游戏经历较丰富、勇于自我挑战的老玩家会在《变形》里得到更多的乐趣。



■一般来说，只有任天堂或世嘉这种历史悠久的老牌厂商才有资格出“全明星”类游戏，目的大致相同——勾起玩家的回忆

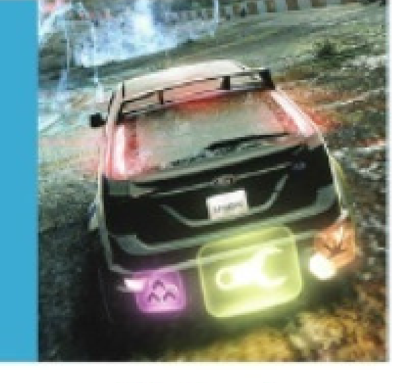
索尼克与全明星赛车变形
Sonic & All-Stars Racing Transformed
类型
竞速
制作
Sumo Digital
发行
SEGA
发售日
2013.1.31

2010年春发售的《索尼克与世嘉全明星赛车》为卡丁车乱斗这一类型注入了新鲜与活力。游戏弱化了道具和陷阱的作用，更强调甩尾和加速，在传统赛车与卡丁车乱斗之间找到了一个较好的平衡点。与它同期发售的还有两部另类的赛车游戏：Bizarre的《疾驰残影》和Black Rock的《争分夺秒》，二者的销量都不算好。母公司Activision和迪士尼在2011年双双关闭了制作组，Sumo Digital却因为《索尼克与世嘉全明星赛车》的热卖获得了不错的收益。3家公司都位于英国，Bizarre和Black Rock解散后，Sumo收编了这些人员，开发续作《索尼克与全明星赛车——变形》。制作组的扩充，让《变形》在保持自己特色的同时，也吸收了一些《疾驰残影》和《争分夺秒》的闪光点。

博采两家之所长

《变形》最大的变化正如其名，为车辆引入了变形为快艇和飞机的能力，这个设计最早源于1997年的《迪迪金刚赛车》，又在2011年被《马里奥赛车7》重新使用，不过Sumo表示他们早在2010年就产生了这个想法，并非跟风马里奥之举。游戏共有20条基本赛道和对应的镜像赛道，其中有4条赛道复刻自前作，但画面有所增强，不失诚意。Outrun海湾赛道是DLC中的内容，也是对Sumo早年的名作《Outrun 2》的回顾。赛道收录的范围比前作更广，部分关卡的画面更为写实壮观，有不少类似《争分夺秒》的大场面，风格更加多元化，卡通味相应地变淡不少。

这次《变形》将舞台扩展到海陆空三栖，主要是为了解决此类游戏赛道绕圈多，重复性高的问题。不同赛道的设定略有不同，一些变形是强制的，另一些是可选的。在高速前进的同时用细腻的操作转入捷径，缩短过关时间，这也是“索尼克”系列的一贯特色。本作将赛道分为海陆空3个部分，



另类乱斗

《疾驰残影》作为仅有的真实赛车道具乱斗游戏，固然有不少硬伤，但Bizarre被关闭后，这种另类游戏的出现概率就更低了

自由度大增，玩家可以根据情况自行判断是否需要变形。快艇和飞机绝非简单地把汽车搬到水中和天上，船只在水中的阻力自然比在陆地上跑的汽车更大，甩尾的惯性更明显。水中的激流和旋涡也会影响玩家的发挥，随处可见的水雷等障碍也是个问题，但水路的长度较短，操作熟练的话，依然能赢得时间优势；飞机是绝对速度最快的形态，但空中有很多障碍物，遭到攻击就得不偿失，想要在空中加速甩尾的同时穿过预设的加速环，难度也不小。3个形态的平衡性还算不错，各有各的优势。穿过圆圈的变形过程也颇有讲究，从汽车变为快艇形态时，如果不对载具的入水姿态进行调整，就会像秤砣一样直接掉进水里，砸出一大坨水花，速度大减，这些都是需要玩家注意的细节。

本作的语音依然不少，但缺了前作那般激情四射的实况解说，效果逊色了一些。道具的风格沿用自前作，被武器击中的硬直很小，单纯靠道具翻盘的可能性不大。就拿马蜂群来说，这个新增道具类似《疾驰残影》中的雷电墙，发动后赛道上会出现一群马蜂组成的“墙”，但这个墙并没有结实到密不透风的程度，只要操作够细腻，完全可以在不减速的情况下从一排排马蜂中穿过去，还能获得技术奖励分，正所谓“万花丛中过，片叶不沾身”。不过这一次的全明星技能可以在网战中使用，多人模式中，吊车尾的敌人也具备一定威胁，算是开发商激励新手的方式。

以“硬核”之名

在前作里，隐藏要素靠经验购买，随便跑一跑就能赚到几千的经验，10个小时不到就能搞定商店里的全部物品，真正的难点在于几十个挑战任务。到了《变形》这一作，难度全面向硬派看齐，颇有世嘉当年的风格：任务模式改头换面为生涯模式，玩家需要通过挑战不同难度的不同任务获得星星解锁人物，难度分为四级，奖励从一至四星不等。低难度下获得的星星数量很少，甚至不足以支撑玩家通关生涯模式；交通挑战模式要求选手在车水马龙的赛道上回避其他车辆的同时，保持较快的速度；在决斗模式中，玩家需要与多名角色进行一对一的挑战，每一名角色的时限都很短，一旦落后就很容易被判定失败，这个模式考验的是玩家在比赛中的统治力，必须全程保持牢固的领先才能过关；战斗竞赛更强调道具和陷害，角色只有3格HP，一旦体力扣光，就算你一马当先也会出局，除了发动道具攻击，将对手推下悬崖也能造成伤害，颇有“火爆狂飙”的味道；追击模式最有趣，玩家需要拾取场上的弹药，击毁一辆Boss级的坦克，战斗耗时较长，需要小心行事才能取胜。



玩家可根据自己的需求选择合适的性能Mod


水中的阻力自然比陆地大，玩家可以体验到不一样的驾驶体验


只要操作细腻，马蜂群之类的道具是不难躲开的



飞机的直线速度是最快的，但危险性也是最高的

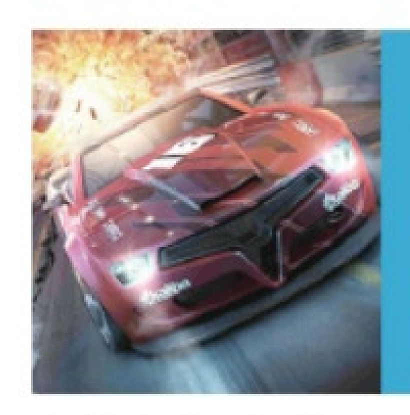
“难”是很多人对《变形》的评价，其实如果玩家碰到了瓶颈，不知道如何提高成绩，可以联网下载高手的幽灵数据，跑上几圈，自己跟对手的差距在哪里，就显而易见了。所谓的“高难”主要来源于AI作弊，即使在最高难度下，电脑抄近路的水平依然不高，靠着各种神出鬼没的作弊手段才能刷出惊人的成绩。前作也存在电脑作弊问题，但Sumo在菜单中提供了关闭电脑作弊的选项，《变形》却去掉了这个设定，不得不说是一种倒退。好在本作的PC版保留了联机对战模式，不想与电脑怄气的玩家大可上网与真人切磋。可惜制作组对于Steam的通讯机制不够了解，游戏一发售就出现了几千名玩家一起挂在网上却搜不到人的尴尬情况。其他方面的Bug也有很多，制作组使用了INTZ格式的纹理，AMD显卡在DX10模式中才能完全支持这一格式，游戏的程序却只有DX9版本，导致很多A卡用户白屏，无法正常游戏。PC版比主机版晚了两个半月，居然还出现了这种低级失误，Sumo显然对PC开发不够了解。

不只是“世嘉出品”

《变形》收录更多游戏的赛道是好事，但Sumo选择的作品未免有些奇怪。虽然前作就收录了很多冷门角色，但那些人物毕竟属于世嘉创业期的元老，历史悠久。而《救火奇兵》和《永恒的阿卡迪亚》从未推出续作，这两部作品的资历不算深，人气也不高，却将《VR战士》和《莎木》挤出了名额，实在令人不解。此外，游戏的首个DLC加入了金属索尼克，Sumo承诺，会根据玩家的投票在后续DLC中加入众望所归的角色。

本作还有两个亮点：世嘉近年将重心转向数字发行，PC游戏因此得到不少重视。PC版的《变形》还收录了《军团要塞2》的喷火兵、机枪兵和间谍，Valve也算给足了面子。此外，《无敌破坏王》这部以怀旧和游戏为主题的动画在去年颇受好评，世嘉与迪士尼互相合作，让索尼克和弹头博士出现在了电影中，而《变形》也收录了拉尔夫这位大牌。比较可惜的是，游戏并没有Sugar Rush的赛道，不过考虑到电影上映前游戏早已压盘，能做到这种程度也算不错了。

最后，本作最有趣的角色是AGES，它的名字源于世嘉（SEGA）的倒序，驾驶员是一张DC游戏机的VMU记忆卡，3个形态更让人泪流满面：《梦游美国》的Hornet赛车、《冲出火网》的F-14战斗机和DC手柄。制作组添加这么一名角色并不是单纯怀旧，Sumo曾透露，他们想在下一代主机上推出“梦游美国”的新作，只等世嘉同意。有了《Outrun 2》和《索尼克全明星赛车》的精彩表现，相信他们的《梦游美国》也不会辱没这张金字招牌。P



延续生命力

《争分夺秒》的销量稍微好一些，但也没能挽救制作组。好在Black Rock的一部分员工去了竞速游戏新秀小组Playground Games，另一部分人被Sumo收编，算是没有浪费这些人的才华。在《变形》里，我们也能依稀看到《争分夺秒》的影子



《梦游美国》的Hornet赛车形态，Fans泪目

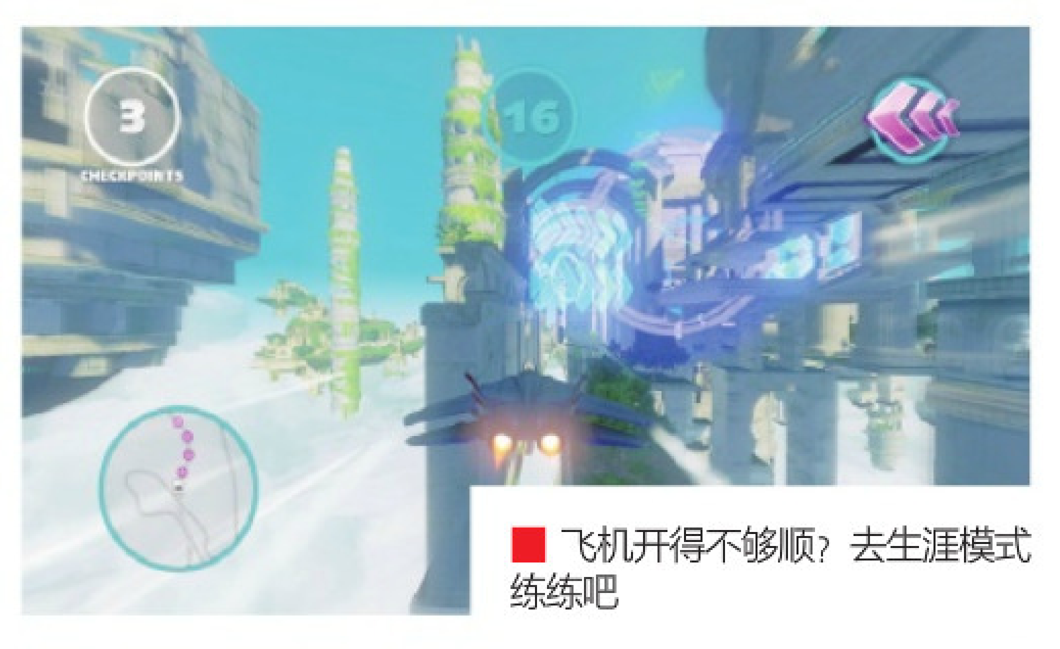


《无敌破坏王》的主角客串是个亮点，这也算一种跨界合作了

《军团要塞》为变形派出了3名角色

AGES的驾驶员是DC的记忆卡VMU——时代的眼泪





飞机开得不够顺？去生涯模式练练吧

■湖北 FAL

帝国未曾被遗忘

对于RTS爱好者而言，《帝国时代Ⅱ》的高清复刻版就像《博德之门增强版》对于RPG爱好者那般重要。鉴于RTS在高分辨率下的独特优势，前者似乎更容易让人接受一些。不过我们今天讲的不是这位刚刚面世的“嫡出”，而是一位庶出——一款由爱好者们打造的扩充资料片。

帝国时代Ⅱ被遗忘的帝国
Age of Empires II: Forgotten Empires
类型
即时战略
制作
Cysion
发行
免费下载
发售日
2012.12.28



■《帝国时代Ⅱ》之后，RTS游戏逐渐转向3D，像这样精美的2D图像就十分少见了，如今这款游戏能以官方重制版和非官方资料片的形式HD化，实为玩家幸事

伴随着Ensemble Studios的解散，“帝国时代”这个传奇的RTS经典系列再无下文，而它的亲生父母们现在转行做起了虐杀兽人的行当。然而仍然有人迷恋着《帝国时代Ⅱ》，不仅如此，他们还通过一种特殊的方式将自己的纪念变成了创作——他们选择用制作资料片这一特殊的方式来表达对这部作品的敬意。Cysion，一个名不见经传的民间组织，通过他们的辛勤劳动，为玩家们带来了一部全新的“帝国时代”。

从对原版的改良

在整个系列里，《帝国时代Ⅱ》由于比较完善的设定以及平衡性，成为了最经典也是人气最高的作品，Cysion也正是看重了这一点，选择了制作2代的资料片。但经典归经典，随着时间的推移，《帝国时代Ⅱ》也遇上了不少的对手，游戏节奏和理念都有点跟不上时代，加之游戏上市时间实在是太早，在最新的Windows系统下经常会出现花屏等各种各样的问题，电脑技术不过关的玩家只能忍痛割爱。如何让“帝国2”重新摆上玩家的电脑桌面就成了Cysion的首要难题。

为此，Cysion联系上了前Ensemble工作人员，取得了相关的资料，凭借着他们的Mod制作技术，正式开始了资料片《被遗忘的帝国》的开发。在借鉴了另一位作者开发的UserPatch补丁后，游戏兼容性和便利性得到了极大的提高——完美支持Win7，修复各种各样的Bug，可以在游戏中自选分辨率，支持宽屏，就连1920×1080这类高清分辨率也不在话下，同时支持窗口模式、支持录像以及Replay，联机游戏中也可以带上电脑玩家……每一个改动都能让那些老玩家们感到惊喜。

新元素的助力

不仅如此，作为一部资料片，《被遗忘的帝

国》必定要有全新的内容。Cysion特地重新编写了AI，原版游戏翻来覆去就一个AI，总是用一成不变的打法应对玩家。在《被遗忘的帝国》中，AI的种类达到了5种，每种AI都有个性鲜明的打法，而且AI水平也大幅上升，甚至会在砍伐一片树林后，用城墙填补露出来的空隙来防止玩家借机偷袭，“谈笑间AI灰飞烟灭”的时代已经过去了。

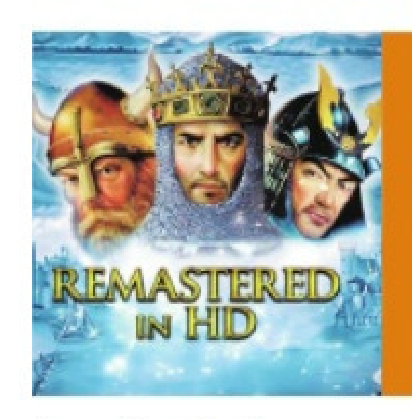
不仅如此，Cysion借鉴了大量“帝国2”老玩家的意见，对许多文明的科技树进行了调整，进一步提升了各个文明之间的平衡性，兵种的数据修改使得许多“帝国2”当中的强势打法被削弱，可玩性得到了进一步的提高。Cysion甚至新增了5个全新的文明，每个新文明都有独特的兵种和科技树。在借鉴了3代的酒馆、寺院、佣兵系统后，《被遗忘的帝国》新加入的佣兵也让玩家的打法多了一种选择。为了让玩家能更快的熟悉这些新种族，Cysion甚至为新种族专门制作了战役，5个新增文明以及其对应的历史特色也让老玩家有了新的研究方向。

打法的变革

由于许许多多的科技更新以及原科技的调整，很多“帝国2”和后续资料片《征服者》中早已成型的打法，到了《被遗忘的帝国》之中都要进行大洗牌。例如哥特的特色科技——无政府主义可以在兵营中训练城堡特色单位，因此这个民族的步战占有很大的优势；英国取消指环科技后，长弓兵的地位几乎是一落千丈；新增文明意大利的特色单位弩手是弓兵兵种，但是对抗骑兵却是他们的长处。如果按照传统思维，试图用骑兵海来对抗弓兵，反而会碰一鼻子灰。因此，即使是“帝国2”的老玩家，要熟悉《被遗忘的帝国》也要花上一番功夫。

可惜的是，在做出诸多调整后，游戏的平衡性并没有那么完美。意大利弩手的射程和速度都不尽如人意，很容易被骑射手放风筝；马扎尔的特色科技可以免除特色兵种骠骑的黄金费用，一个高级兵种只需要食物这一种资源即可训练，这对“帝国时代”自身的基础设定就是一种挑战和颠覆，最终形成了马扎尔玩家千篇一律的种田骠骑海打法；而炮塔对攻城单位的伤害固定削弱为1，几乎完全抹杀了炮塔的防御意义。Cysion承诺在以后的更新中将继续调整平衡性，这或多或少也是一点安慰。

尽管许多数据设定并不均衡，但Cysion努力的成果的确有目共睹。出于版权等一系列原因，Cysion并没有将如此庞大的内容作为商业资料片来换取利益，玩家均可免费下载。能够在十几年后重新玩上几乎“被遗忘的帝国”，同时还有不少新鲜元素可以挖掘，与最近上市的《帝国时代Ⅱ HD》比起来，老玩家们也算能享受到一种别样的风味了。



经典重生

《帝国时代Ⅱ HD》于4月4日在Steam平台发售，支持宽屏分辨率。除分辨率外，图像亦有所提升，地形、纹理、水、火等元素和照明效果都有了一定的增强，还支持Steamworks功能，可谓良心



新增文明有城堡等特殊单位，每个新增文明的科技树都不同



相对而言，印加和阿兹特克等旧种族几乎没有什么变化



意大利人的建筑风格与其他种族截然不同，可见制作组对其的重视程度



制作组重新制作了地形，眼镜蛇车也重新制作了模型



不过和改良了图像的官方高清复刻版比起来还是要逊色的一些

■辽宁 陆之遥

生存危机

荒野生存类游戏这两年掀起了一个小高潮，其中《我的世界》这类自由度奇高的游戏有不少功劳，这难免会让人认为这类游戏的玩法就是“你可以做很多事”。诚然，在《别挨饿》里，你依然可以做很多事，但这一切并不会像往常那般顺利。

别挨饿
Don't Starve
类型
冒险
制作
Klei
Entertainment
发行
Steam
发售日
2013.4.23



■就在我们要厌倦《山克》之后那一成不变的2D横版与美漫风格之时，Klei很明智地找到了另一种让人眼前一亮的艺术风格

《别挨饿》很有黑马的潜质，这款游戏选在大作稀少的4月份发售，又选择了很吸引玩家的“荒野生存”作为核心内容。它的制作组曾开发过备受好评的《忍者印记》和“山克”系列。在游戏正式发售前，官方放出了测试版本，人气不俗，但Klei Entertainment仍然不惜跳票，游戏品质值得期待。

螳螂捕蝉，黄雀在后

正如游戏预售之前官方小范围宣传的那样，生存玩法打底的《别挨饿》吸取了诸多生存类或者说有生存模式的前辈们的经验。游戏提供了一个由粗线条构成、充满科学与魔法的荒诞世界。制作组的初衷是想打破常规的生存游戏模式，所用的方法是你不经意间才能体会到的。

在进入游戏的第一个白天，你可以悠闲地采集着树木、石头和浆果，游戏有着万物循环的设定：你砍树得树苗，挖草得草籽（根），因此你几乎像是在玩一款简约版的2.5D的《我的世界》，或者荒诞版的2.5D《泰拉瑞亚》，只要不破坏生长点大部分资源就能无限刷。

可就在此刻，游戏中的“恶魔”立刻跳出来大喊：“万物虽循环，物极亦必反！”分析过玩家习惯的Klei想出了很多歪点子。比如想生火和建造就要种植树木，最安全的方法就是造一片建材林。可是在这个进化论已经扭曲的荒诞世界中，种植大片建材林，里面会突变出极其可怕的树精，犹如Boss一样的树精会盯着全然不觉的你，你敢砍树他就追你到地图角落；游戏里有一种很可爱的小猪，平时会帮你砍树打怪，但一到晚上就变成猪妖咬你；想要制作陷阱提防反水？那就要培育蜘蛛丝，可时间一长，蜘蛛卵会变异，更会生出比树精更可怕、带范围攻击的蛛王……

总体上说，提防这些异变唯一的方法，就是以勉强满足自己生存为目标来进行养殖和栽培。不

过呢，养的少，吃不饱，养一撮，麻烦多，游戏就这样逼着你必须外出旅行。野外则会有被梦魇、恶魔、野猪等魔物偷袭的危险，尤其是野猪怪，经常在你视野外刷出，然后专门挑你全身载满食物，且孤立无援的时候攻击你。

游戏中诸如此类的设定还有很多，不妨让我们引入一个叫做“游戏疲劳感”的模糊设定，它是因游戏人物对游戏环境进行压制，或敌人毫无抵抗而产生的。就《别挨饿》这类生存游戏而言，在你储备充足，然后盖个房子安然度过“一辈子”后，那种疲劳度就产生了。反观《别挨饿》，可以让诸位玩家在酒足饭饱之际突然精神一抖。加之Klei给《别挨饿》营造了一个科学与魔法“相对平衡”的荒诞世界，他们将玩家们拿捏在这个总是希望多活一天，却很难看到第二天太阳的荒诞世界中，死亡之后又有种“我下次可以玩得更好”的感觉，用这种感觉勾引着你再来一次。近年这种“游戏玩人”的感觉很难在大作中体会到了，毕竟大作顾及的东西多，不敢胡搞，但是这种小游戏可没有这种负担。

我们要联机！

由于游戏本身的高难度，很多玩家会想这样一个问题：通关之后，是否有鼓动玩家进行二周目甚至三周目的设定呢？其实想来《别挨饿》可能都轮不到考虑这个问题，毕竟它需要担心的是玩家能否坚持到通关。由于只有一条命且存在死后自动删除存档的设定，很多玩家在坚持了游戏中的十几天甚至数月后突然挂掉，会感受到无以复加的挫败感，很难鼓起勇气重头再来。一些同类游戏用降低死亡惩罚或增加联机模式的方式来提高玩家的黏着度，《泰拉瑞亚》和《我的世界》都在多人联机上有抢眼的表现，然而在这一方面，我们却没能看到《别挨饿》有什么动作。虽然死后获得的经验值可以让你解锁新人物，但正如之前所讲，很多玩家估计已经没有勇气玩下一个新人物了。

试想一下，如果《别挨饿》将需要解锁的人物变成可选人物。在“人死无法复生”的基础上加入联机模式，在角色死亡之际加入类似《求生之路》的“濒死时间”，可以让联机的朋友赶来拯救你，增加存活几率。同时将主角现有的物品栏位和背包栏位砍半，再移到队友身上，来削弱联机时候每人的生存几率，这样既不破坏生存危机，又能提高彼此之间的互动性，促成一种相对平衡的联机模式也不是不可行的。在本文截稿前，《别挨饿》还是测试版，并且又进行了一次更新。目前官方很重视玩家的意见，积极与玩家互动，这种态度是值得肯定的。所以看在玩上这款游戏的玩家都是那么热衷的份上，正式版给我们开一个联机模式吧！



行尸走肉

在测试版本中，官方发现有很多人会蹲在原地不动，于是在血量和饥饱度之后又加上了脑力值，在诸位玩家不动脑地混吃等死若干天之后，你的人物就会变成行尸走肉……



光照系统在本作中很重要，会在一天之中的各个时段发生变化



哥特元素，荒诞画风，这款游戏注定将会与众不同



冷色调与篝火的组合，这就是鬼故事的前奏



三大艰难的事情：考前复习、饭后刷碗和早晨起床

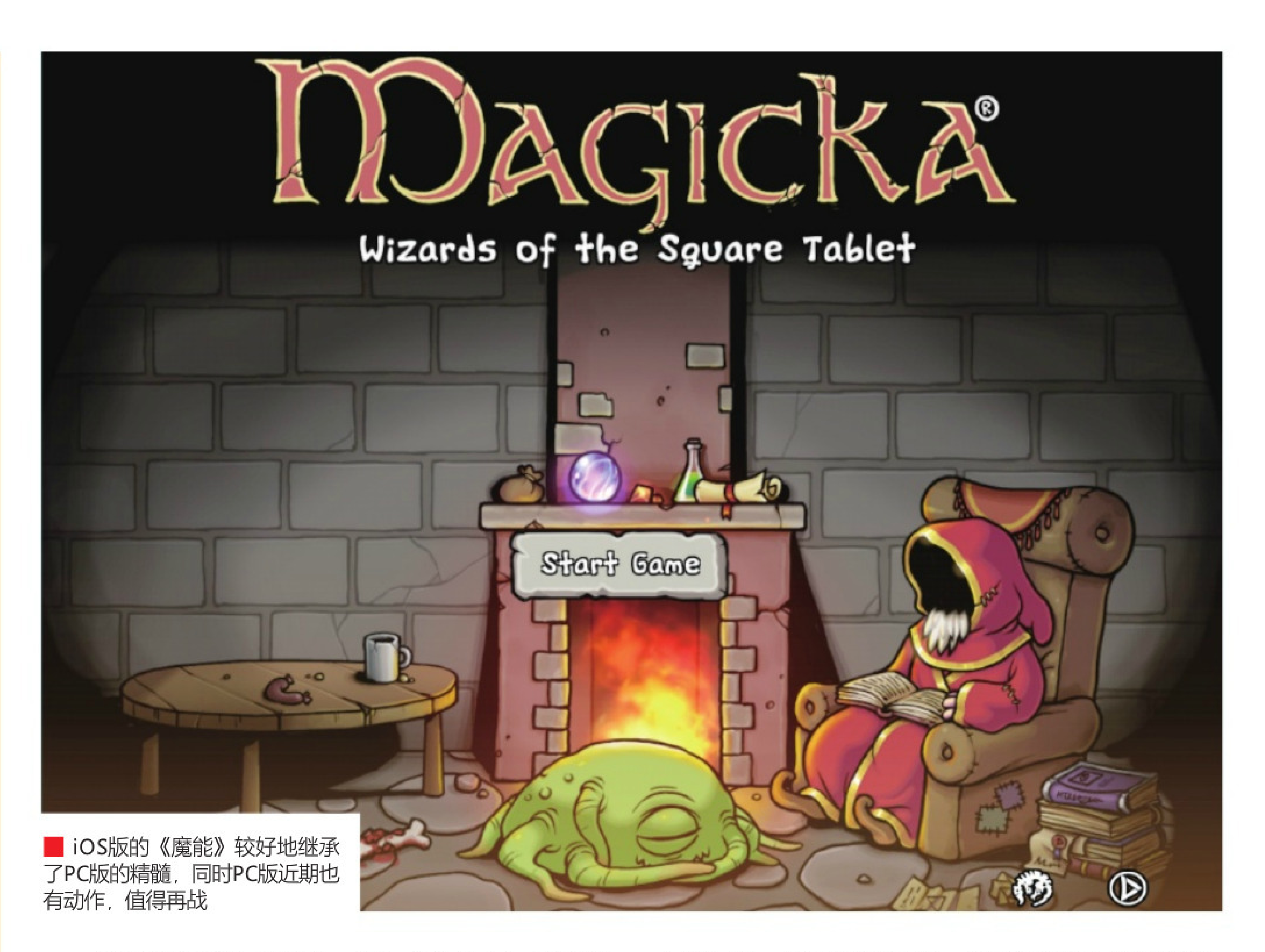
与众不同的游戏必定会给诸位玩家一个与众不同的……打击

■晶合实验室 Oracle

元素之力

只要12块人民币，你就能换回这样一款完成度很高，画面、音乐、系统、创意均有不俗表现的ARPG，领先这个价位上的同类游戏一大截。被iOS上无数变种跑酷游戏折磨的你还等什么？玩过PC版又意犹未尽的你又在等什么？

巫师也平板
Magicka
类型
动作
制作
Paradox Interactive AB
平台
iOS/Android
最近更新
2013.4.11



■ iOS版的《魔能》较好地继承了PC版的精髓，同时PC版近期也有动作，值得再战

2011年发售的《魔能》（Magicka）是一款很有趣的游戏。乍一看像个Diablo Like游戏，玩起来却新意十足。游戏以巫师学徒为主角，离经叛道地摒弃了主流的MP和法术设定。玩家一开始就能使用10种元素魔法，将它们排列组合，便可产生千变万化的效果。比如使用单个水元素只能造成潮湿效果，但5个水元素叠加就能放出一股巨浪，附带击倒效果。水元素和雾元素结合，又能产生降雨术。按照一定顺序排列，加上土元素，又能催生龙卷风。更复杂的比如流星火雨：火土雾土火，效果是满屏强力AOE，而这些魔法只是冰山一角。

操作瓶颈

这种充满自由度的魔法系统无疑让当时的人们眼前一亮，加上四人同屏联机和色彩浓烈的画面风格，非常适合多人同乐。但问题也随之而来，无论用手柄还是键盘操作，10种元素对应的按键操作都太过复杂。手柄按键有限，不得不采用二级菜单来显示元素，影响了流畅度。键盘倒是不缺按键，但玩家前期需要记住每个按键对应的元素，同样会破坏流畅的战斗，提高上手门槛。这也是《魔能》为什么创意十足，却没掀起多大波澜的原因。

时隔两年，当这PC平台的开胃菜来到了移动平台，顿时摇身一变，成为一款各方面都非常出众的作品。画面绚丽，美术过硬，音乐悠扬，韵味尽显。游戏内置多国语言，支持简体中文，中国区这边的官方译名很囧——《巫师也平板》。为了顺口起见，下面还是用《魔能》好了（英文名都是一样的）。话说这次中国区的汉化不知外包给了什么组织，译名就不说了，游戏内的对白也非常喜感，居然还自带吐槽。比如在新手教学阶段，当系统教你使用“元素光束”的时候，教程后面会跟一句“我觉得光束魔法太强了，有点破坏游戏平衡性”……

当然这里并不是说汉化得差，事实上游戏的

汉化质量是很高的，对白流畅，成语贴切，笑点自然，剧情对白时常让人忍俊不禁，玩起来备感舒畅。看得出汉化者玩过并熟悉这款游戏，这方面要赞一个。

量身打造

iOS版的《魔能》针对移动设备的特性进行了深入优化。全新的UI和关卡设计让游戏很适合在触屏上消磨碎片时间。线性的流程被改成了关卡制，一关十几分钟，节奏刚刚好。多人合作方面亦有出彩表现，很好地利用了iOS平台的联机特性，玩家能方便地找到其他人开的房间。iOS版少了一些场景互动元素，但队友伤害原封不动地继承了下来，导致“合作”起来异常搞笑。玩家经常被队友的全屏魔法无差别杀害甚至自杀！转眼又被队友救活，互助、陷害、搞怪精神犹在。

为了降低魔法系统的复杂度，PC版的10个元素被删减到7个，少了奥法、蒸汽和冰元素。以往奥法是各种光束魔法必备元素，iOS版没了奥法，但你看过上文就应该知道iOS版依然能使出光束魔法，这源于制作组对元素的整合——生命魔术现在身兼加血和“光束”两种主要功能，蒸汽则用“火+水”来实现。并砍去了和“寒冷”过于接近的“冰”元素，保留前者。这样做的好处自然是降低了玩家的记忆负担，能快速上手游戏。

为了进一步降低门槛，《魔能》对自己的招牌系统可以说是忍痛割爱的。PC版一次可叠加5种属性，iOS版减少到4种，这显然会大大降低排列组合的丰富程度。PC版的《魔能》之所以出彩，是因为它的魔法系统并不仅限于“A属性叠加B属性，导致C或AB混合属性”这种简单的叠加，而是各种“功能性”魔法。比如“生命+电”的复活术，“电+奥+电”的加速术，还有旋涡术、时空隧道、召唤死神等有趣技能，其中有不少需要5种元素排列组合才能吟唱法术。而在iOS版里，只保留了寥寥数种。最让人不解的是，“雷暴”“流星火雨”这种复杂技能，在iOS版里通过改成4元素组合得以保存，而一些需要3种甚至2种元素的魔法却缺席了，偏偏还是那些最有趣的魔法，十分遗憾。大概是因为游戏实在卖得太便宜，成本所限，无法像PC版那样——打造上百种魔法效果了吧。

最后来说说玩家怨念最大的操作问题。iOS版的元素是直接显示在屏幕底部的，比PC版直观不少，加上元素数量削减，理论上操作应该不是问题。但事实上，一遇到敌人较多的情况，需要兼顾的操作就太多了。Buff、Debuff、伤害输出、走位，玩家难免手忙脚乱，最后多数还是以光束魔法清场——这可正应了新手教程的那句自我吐槽啊！

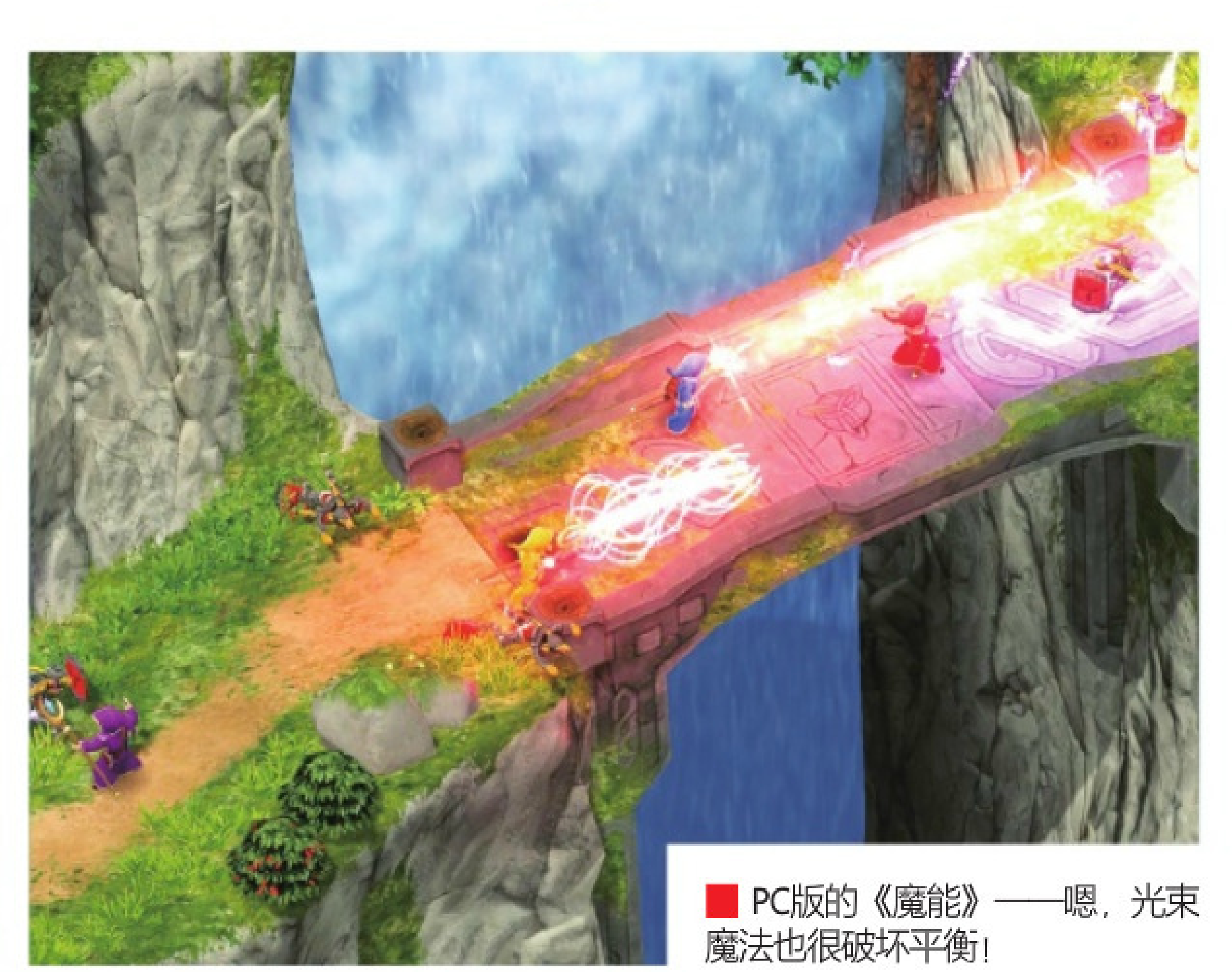


元素相克

PC版有不少场景互动设定，比如有些机关让你用水灭火。但在iOS版里，你对这样一堆火无能为力，踩上去还会费血，好消息是怪物也会费血。当然基本的元素相克还是有的：身上着火了，可以用水给自己灭一下，而湿身状态用电魔法会电到自己……



怪物一多就手忙脚乱——这就是制作组为啥把主角设定成巫师学徒的原因吗……



PC版的《魔能》——嗯，光束魔法也很破坏平衡！



大地图上风景优美，遍布着关卡，适合没事拿出来刷一把



这是护盾魔法的基本形态，一旦与其它元素配合，衍生变化就非常多了

■晶合实验室 Oracle

静谧如诗

起初，我觉得《罪恶之地》徒有其表，然后，又叹息它浪费了这么好的美术资源，直到最后，我全身心地投入到这款游戏里，才发现不该用传统的角度来衡量它，喜欢的自会喜欢。

罪恶之地
BANDLAND
类型
动作
制作
Frogmind
平台
iOS/Android
最近更新
2013.4.4

在近期发售的移动游戏里，《罪恶之地》绝对是最养眼的。游戏没采用什么先进的图形技术，只靠前后两层卷轴——线条简单的前景和华丽精致的背景——就能征服玩家的眼球。玩家的活动空间局限在前景，呈现出如同剪影般的抽象风格，远处的背景却非常明艳，极尽华丽。两层空间在屏幕上叠加起来，视觉反差非常鲜明，形成了游戏独特的艺术风格。

游戏方式非常简单，轻触屏幕，你的主角会自动往前跳。游戏卷轴是强行滚动的，玩家只能被追赶着探索未知。游戏突出了自然的强大和主角的弱小，森林中危机四伏，陷阱遍布，一片树叶，一块石头都有可能让他送命。主角圆滚滚的身形不免让人想起《粘粘世界》，二者同样是物理游戏，有些桥段也如出一辙，比如关底都是被一个装置吸进去。但和《粘粘世界》比起来，《罪恶之地》的系统显得太简单了。经历过最初的新鲜感后，我便有点厌倦太过简单的游戏方式，甚至觉得这款游戏浪费了这么优质的美术资源。

直到某一天半夜，我重新拿起iPad，进入这款游戏，才发现《罪恶之地》试图提供给玩家的，只是一种单纯的“体验”，而不是成就感之类的东西。当我在奔波中将目光投向远处，盘根错节的古树与平静的湖面之间，各种生物都在悄悄注视着我：直立起来的巨大兔子、隐藏在暗处的猫头鹰、还有各种看着眼熟却说不出名字的生物，配合上原始森林里的自然音效，那种身临其境又有点错乱的代入感是其它游戏无法给予的。P



■ 单纯靠截图和文字很难描这款游戏的意境，只能靠你自己体验

■晶合实验室 Oracle

去死吧，凡人！

本作属于iOS上最常见的游戏类型之一——塔防，听上去是挺没新意的，但因为富于黑色幽默的背景和爽快十足的玩法，你很容易在这款游戏里找到快感——扮演众神，蹂躏人类的快感。

众神之怒
Fury of the Gods
类型
塔防
制作
Chillingo Ltd
平台
iOS
最近更新
2013.3.7

《众神之怒》有点类似于去年的《巴别塔》，二者同为塔防游戏。在《巴别塔》中，人类为了到达天堂，开始建造高塔。玩家要扮演上帝，努力打断人类的进程。而在《众神之怒》中，人类做出了更胆大妄为的事情，竟然妄图拆掉神庙。为了弘扬威信，做一个合格的天神，必然要狠狠地惩罚这些愚蠢的人类。在视人命如草芥，满足自己恶趣味方面，这两款游戏保持了高度的一致性。

与《巴别塔》的卡通渲染画面不同的是，《众神之怒》是用“虚幻”引擎开发的，画面要更胜一筹。而在玩法上，《众神之怒》也要更有趣一些，且兼顾了策略性。玩家用来惩罚凡人的最常用手段是“戳”。游戏表现了众神的伟大和人类的渺小，有道是“用一个指头碾死你”，在这款游戏里得到了忠实的再现。你可以对着屏幕使劲戳，就好像自己真的是宙斯一样，以此来发泄心中的不满，而且也很好地将游戏背景和iOS平台的操作特性结合起来。你可以将它当作神的普通攻击，而必杀技是各种使用自然灾害，或者召唤诸如独眼巨人之类的怪兽（相当于塔）来阻挡成群结队的人类。

然而“戳”的意义并不仅限于一个“无CD低伤害”的攻击方式。就拿宙斯来说，闪电威力强大，但这招攻击范围小，还需要耗费法力，因此需要尽可能攻击最多的目标。但该死的凡人们是有智慧的，他们零零散散地进攻，你很难一次干掉多人。这时就体现出“戳”的意义，用指头轻轻一点，前面的凡人应声倒地，等后面的人再慢慢爬上来，聚到一起的时候，一条无情的闪电从空中劈下，所到之处一片哀嚎——看来众神尽管很生气，也得留点理智才能更好地惩罚人类呀。P



■ 本作的画面非常棒，开头的场景旋转简直是在炫耀光影特效

■上海 西塞罗

叩开数字发行之门

故事要从去年年底开始讲起，或许感受到了次世代主机的压力，Steam动作频频，相继公布了Big Picture模式和定制版“主机”。不仅如此，还传来了Steam大力拉拢日本二三线厂商的消息，《勇者30》便是这种商业合作的结果。



■随着Steam产品线的丰富，我们将在PC上玩到更多日厂游戏

在我们的长期印象里，PC属于欧美，掌机属于日本，不过Steam不这么看。Steam是现在全世界最成功的数字游戏销售平台，大把的PC版游戏都要绑定Steam账号，而且大有往手机和客厅发展的趋势。鉴于现在有Origin和Greenman等竞争者，Steam也居安思危，需要拓展新的游戏来源。同时有不少日本小厂也很想进入欧美大市场，但是因为他们的游戏都较为小众，进了大卖场就会被《使命召唤》之类的大作扫下货架，于是登陆数字平台，尤其是以独立游戏起家的Steam，就是一个很好的选择。

独具特色的“小作”

从《勇者30》就是这样一个游戏，它由“著名”日本小厂商Marvelous AQL所开发。说它著名，是因为这家厂商推出的一系列游戏都有效地抓住了宅向日式游戏玩家，圈内声望较高。说“小”，则是因为它的规模实在不大，也只能抓住这些小众玩家。《勇者30》就是它们登陆PC的一个试水作。

《勇者30》首发平台是PSP，在这款游戏的世界里，邪神发明了一个卷轴，任何人花30秒钟读毕就能毁灭世界。邪神将其印刷了无数份到处散发。于是大阴谋家、好奇的魔法师、修炼成精要对人类复仇的XX大王等等人士都在跃跃欲试，主角的大冒险就这样开始了……

游戏是关卡制的，每一关一开始，就会有一个魔王出于各种稀奇百怪的动机拿起卷轴念咒，此关的目的就是击破这个Boss。主角要在这30秒内跑路，打怪升级，获得道具，破解机关，消灭魔王……这么多事闪电侠也做不过来啊。好在主角的背后也有时间女神做靠山，玩家可以在她的雕像处恢复时间，虽然她的服务收费一次比一次高……

《勇者30》的有趣之处，就是在一个RPG的基础上做一个解谜游戏，把时间当作一种资源，与RPG的任务、金钱、经验等元素对立起来。由于每

关时间只有几分钟，玩家要统筹好资源与时间的关系——杀怪可以得钱，用来买装备做任务。但杀怪也会消耗时间，随着恢复时间的价格越来越高，打怪的性价比也越来越低。一些任务有不同的分支，玩家可以花时间去做支线拿载具，绕过远但安全的道路，也可以仗着自己的实力从小而短的险道杀出一条血路。在后期关卡里，玩家必须一次又一次试错，时间紧，地图小，城镇少，时间恢复点更少。根据这些情况，玩家必须有所取舍：在大地图上仔细筛选本关装备，用冲刺穿过大地图，只打制作者“安排”的敌人，其余战斗一概逃跑。



移动定制？

《勇者30》的每一关就像单元短剧，有自己的标题和主题，不到两分钟就完事——话说这么适合移动设备的游戏，真的不打算开发一个iOS版么

因为《勇者30》最早的定位是PSP游戏，所以它带着浓厚的携带游戏的气息——结构简单，容易上手，节奏较快，能让玩家迅速感觉到乐趣。不同类型的关卡也尽量做到各具特色，再加上超快的节奏，足以让玩家乐此不疲。不过美中不足的是，PC版移植自XBLA版，比起原版只是简单了增加了对键盘的支持，所有按键都映射自手柄，键位不太合理。例如“确认”是键盘上的C键，完全按照Xbox 360的“ABXY”来设定，移植成本可谓低上加低。

新渠道与新市场

从上面对这款游戏叙述，我们不难发现，《勇者30》处在“比商业作品小一点，比独立游戏大一点”的区间，能兼顾创意和整体质量。比起让人尴尬的PC版《切水果》，这种定位大约是掌机游戏跨平台移植的最大优势了。无论对日本小厂商还是对Steam，如果这些游戏能打开市场局面，结果都是双赢。Steam正在卖力地推广它的Steam Box计划。这个平台向来有支持独立游戏的传统，如果有大量日式作品登陆Steam，显然会大大强化它的产品线。对日本公司而言，道理就更加明了了。日本游戏有着风光登陆欧美市场的历史，但现在却又重新回到固守岛国闭关锁国的状态，现在他们需要一块打开北美市场的敲门砖。

现在的日本市场，掌机与家用机平分秋色，但是在欧美市场这边，掌机早已被各路智能手机和平板电脑打得不成人形。这些日本小作无论就平台、推广渠道，还是价格都处于全面劣势。比如《勇者30》的XBLA版，在北美推出后半年销量仅1.8万，另外3款作品加在一起也仅9.5万。但是欧美玩家就不想玩日式游戏了吗？玩日本游戏长大的他们自然也对那些优秀日式游戏有浓厚兴趣，Steam便成为了最好的中介。特别是Steam这次主动向日厂示好，发行渠道、宣传力度和影响力都在这摆着，至少会有更多日本游戏厂商愿意亲自试水。Marvelous AQL的内部人士已确认“Valve联系多家日本发行商，请求更多游戏支援”的消息。就Marvelous自家来说，倘若



PC版的《勇者30》画面比PSP版精细很多，同时保留了不少像素画面风格



《勇者30》是一款格调轻松的小游戏



Capcom在Steam上除了发行当红大作，还有许多日本同人游戏







登陆Steam的日本方块游戏《魔法气泡Ⅴ》

《勇者30》能开个好头，未来还将让更多的游戏进入Steam平台，比如DS上的RPG《弧光之源3》和在主机市场上颇为红火的《英雄不再》，最抢眼球的游戏，则是《大骑士物语》。这款PSP的RPG+SLG的精髓主要在联机方面，如果登陆Steam，借助发达的PC网络，想必会有更多玩家能体验到它的乐趣。

几家欢乐几家愁

目前登陆Steam的除了比较活跃的日本一线厂商，还有一些同人团体游戏以及二、三线小制作，境况也不一样。在同人厂商中，混得最舒服的应该是知名同人社团EasyGameStation，他们的《露塞提娅——道具屋经营妙方》的英文版在Steam上叫好又叫座。以经典的日式画风，ARPG+商店经营的题材得到了老外的好评，半年之内销量突破了10万套，乐得社团在主页挂出横幅感谢Steam。Falcom的《伊苏——菲尔盖纳的誓言》登陆Steam时也颇为轰动，在前20的销量榜上停留了两周时间。

如果说不那么成功的，恐怕就是另一个日本知名小厂“日本一”，这一定程度上源自于日本企业的保守与固执。日本一在Steam上提供了《经典迷宫X2》以及移植自PS3的《剑斗士对决》。除了操作优化方面的问题，这两款游戏无论从推广还是技术上都有很大弊端。《经典迷宫X2》保留了PSP的低分辨率，开价20美元，甚至超过了Falcom的《伊苏——菲尔盖纳的誓言》。一般玩家除非打折，否则绝不会购买。《剑斗士对决》开价更是有40美元，和《黑暗之魂》相当。虽然日本一的定价是为了和他们在PSN上保持一致，但是在大作如云的Steam平台，也实在太虚高了。

在市场推广上，日本一也漫不经心。《剑斗士对决》虽然制作水平一般，但仍能吸引到一部分核心奇幻动作游戏玩家。但在去年的圣诞季中，哪怕连《孤岛惊魂3》这样的当红炸子鸡都有七五折的优惠活动，日本一就是不为所动，坚决把这款游戏锁定在40美元。于是在Steam的游戏论坛上，不仅新玩家在问这款绝不降价的游戏质量如何，不敢入手，接触过PSP和PS2的老粉丝们也在哀叹“我想买，但是不打折”，其销量也就不言而喻了。

自从《勇者30》在Steam发售后，半年已经过去。Steam从不公布游戏销售数量的具体信息，无论Valve还是日厂，都在默默翻看着自己的牌，这两方各取所需，最终还是要看玩家买不买账。随着Steam Big Picture和Steam Box的推出，手柄在PC上的普及度会进一步提高，进而也能帮助日本游戏消除操作上的障碍。目前正是3A大作寡头化，独立游戏崛起的时节。也许到了今年夏天，我们能在Steam上看到更多的日本游戏。



30秒的冲刺

游戏开始了，你只有30秒！也因为这额定的30秒，所以游戏的节奏极快，一般一关两分钟内就可结束，一遍一遍试错也不会让玩家厌烦



《露塞提娅》是日系小游戏在Steam上叫好又叫座的典型

《剑斗士对决》本来能抓住一部分玩家，但是过高的价格让人望而却步



《经典迷宫X2》的PC版拥有如此“强悍”的画面和20美元的售价，不会有人有购买的欲望



《伊苏——起源》于去年进驻Steam，而在此前这款游戏从未正式在西方国家发行过英文版



日本玩家对Steam日本游戏的“畅想”（图为日本玩家PS）

■上海S.I.R

街机框体浅谈

我今天想跟大家聊聊一个离我们已经很远的东西——街机框体。街机说得简单点就两个部分：机板和框体。机板看不见摸不着，千奇百怪的框体就成了街机的象征。或许很多人现在依然在用PC上的一些模拟器玩街机游戏，但框体给你带来的感觉总有些不一样，不是吗？



■ 《Pong》确立了如今的框体标准，如今看来它里面的显示器有些小，事实上是用电视改造的

我知道我这样说会看起来有些古板，不过当你坐在一台带有RGB屏幕的街机前，看着远远比当时的家用机和PC更好的声光效果，听着整个大厅里的嘈杂音效，或许背后还有三三两两围观的人，会有种被游戏淹没的感觉。还有更多的街机拥有复杂而庞大的体感设备，这些游戏甚至无法被模拟（或即使被模拟，也无法还原本来的操作）。这些游戏的框体一旦从机厅里消失，连MAME都无法让它还魂。但一个时代总会在我们的心里留下一些东西，不会彻底失去。这篇文章也算是我自身对以往那个激情年代的总结。

传统街机

嗯，普通的街机似乎没什么好说的，要形容的话，它们就是……街机（大笑）。你知道，摇杆、按键、投币孔、屏幕——街机。不过这些标准框体事实上也有繁杂的类型，如果我把它们一一列举出来，这篇文章就会变成一篇科普性质的文字了。我会尽量挑一些有趣地来聊。比如我们可以从街机的外形出发。普通的站立式框体是从街机诞生之初就确立下来的，也就是奥尔康所设计的《Pong》。虽然后来的设计有许多出入，但永远是一个长方形的造型，屏幕与控制台自上而下排开，很高所以基本没有办法坐在椅子上玩，对于小孩子来说，在这些需要仰视的机台前玩一局《街霸Ⅱ》更是痛苦不堪，但尽管如此，街机的魅力却总是让他们痛并快乐着。

日本人更钟情于能坐下的设计，在上世纪80年代早期，日本街机便十分流行“鸡尾酒台”式的框体。何谓“鸡尾酒台”？顾名思义，其实就如长方桌一般，屏幕朝天，你可以把手搁在机台上玩。Taito以前震撼世界的《太空侵略者》事实上就是放在这种框体里的。你很难说清这种机台是好是坏，一方面它会给人一种像坐在甜品店一样的放松

感，但另一方面，事实上这种机台只方便了老烟枪们一边玩游戏一边吞云吐雾，造成十分恶劣的社会影响。就连在日本也有这么一段时间，社会舆论对游戏业大肆抨击，整个街机业在舆论上处于完全的下风。于是后来的街机便开始渐渐取消这种给人以强烈负面感觉的框体，而变成如今常见的样式。当然，在这场与社会舆论的斗争里，最终拯救了街机的是在下文将提到的另一款产品《UFO Catcher》。在此暂且不表。

随着时间的推移，传统街机也有不少独特的产品问世。比如SNK的《怒》，这是一个纵版的射击游戏，玩家可以自由地控制角色移动，而摇杆本身又是一个旋钮，转动旋钮可以让角色的枪口调转，很有趣，虽然不怎么好使，时常令人感到还不如直接使用方向来搞定。又比如《Tron》的街机，就是由那部前年上映的《创战纪》的原版电影所改编的游戏，它有一个类似飞行摇杆一样的控制杆。我还见到过用一只滚球来控制刺猬移动的游戏。这些控制器都很有趣，不过总的来说，还是摇杆和按键最让人感到安心，操作感太棒了。

我也十分喜欢那些“不太标准”的框体。它们并没有光鲜的外表与漂亮的显示器，通常很小，玩起来也不舒服，但是在走街串巷时，你会偶然发现这些框体的身影。就好像有种感觉，“我想玩游戏”，然后那台机器就在那里。自从街机业整顿后，发生这种事情的概率被降到了极点，让人不由得扼腕叹息一阵。我以前打过的一种是红色的框体，一个几乎朝天的显示器，大约只有10英寸左右，内容是Tecmo的《未来战士》，主角飞盾杀敌。它静静地躺在一座商场旁的狭小机厅的门口，很受欢迎，以至于按键都瘪了。后来在日本电视节目《有野的挑战》里，我看到有野经常去寻找的这些路边机厅，有很多这种具有地方色彩的式样，有些框体甚至还有一片布用来盖在玩家的身上，玩家则一头扎在黑漆漆的框体里。看到中年的有野像孩子一样玩着游戏，时常让人感到，游戏和生活是分不开的，这与游戏的类型并没有关系，而在于你是不是还有玩游戏的心境。

非传统街机

哇噢，终于到了体感机的环节。它们的框体千奇百怪，游玩方式也更加丰富多样。要我说，去那些SEGA、Namco等大厂开的机厅就一定要爽一下这些大家伙。

自从铃木裕他老人家在1985年“不小心”做出了《Hang-on》，街机的体感游戏军备竞赛就拉开了序幕。从1985年到2000年这段时间里，几乎所有的公司都在考虑一个问题，怎么把体感机做得更加



仰卧式

发售于2001年的《弹道飞车》由一级方程式赛车演变而来，但比后者更加刺激——玩家驾驶着悬浮车在赛道里风驰电掣，速度完全没有上限。这款游戏同年推出了街机版，看上图你应该能想象到这是怎样一种头皮发麻的体验



那个年代无所谓人性化体验，人们却能站在机台前面乐此不疲地玩很久



抓娃娃机的亲切的外表真是男孩子带女孩去机厅的正当理由



《Hang-on》是划时代的游戏，整体为摩托造型，从此之后，街机的体感时代拉开了序幕……



鸡尾酒台式框体，游戏是《太空侵略者》，在当时引发了巨大的负面舆论



三屏的游戏《法拉利F355挑战赛》，随着新世界SEGA的关闭，或许我此生再也玩不到它了



乘骑式

竞速与射击是体感街机游戏的两个大类，其中竞速又通常分为汽车与摩托，各有优势：汽车游戏有标志性的方向盘，摩托游戏则因为“座椅”的互动性而具有更高的代入感



夸张。这一竞赛层层升级，最终成本过高，相继破灭。从某种角度来看，也算得上是一个疯狂而令人怀念的时代。

我接触到的第一台体感机是普通款的《冲破火网》，我依然记得那时我只是个小学生，所以很难握着那个飞行摇杆。我玩的这种版本是不会摇晃的，更高级的配置应该有一个圆环状的框体，人是钻进去打的，当攀升和下坠时，整个框体都会前后摇摆。而我做梦都想尝试的一款体感机是《冲破火网》的续作《G-Loc》，如果你看过这款框体运行时的YouTube视频，该死，你也会这么想的。它完全是一台飞行模拟器，一个扁球型框体。当玩家驾驶的战斗机进行翻转时，整个框体也会跟着一起360度翻转，甚至你在玩游戏时会呈现四脚朝天的状况。不过它从来没有在上海出现过，我很怀疑它是否在国内出现过。

当时已经有不少3D街机，我接触到的第一款应该是《星际之刃》，由Namco开发的3D环境的光枪游戏，玩家在一个类似星球大战的背景里，坐在飞船的炮手台上进行射击。事实上它只有敌机是用多边形演算的，而背景的多边形影像事实上是预录的CG。这台街机乍一看是很普通的带一个座椅和控制器的体感光枪游戏，但实际上显示器是一片凹面镜，通过光学原理可以无限远投影，在当时简直是帅到掉渣。不过它有两个致命的缺点：一旦超过了设备允许的观察高度，就没法将画面对焦。而且完全没有可视角度，除了玩家，其他人根本看不到游戏画面。而且由于凹面镜的特性，会由于被距离数十米外的阳光照射而引发火灾。所以在说明书上写着“废弃这台机器时，请将凹面镜破坏”的字样，总之是个保管起来十分麻烦的机台。之后Namco再次集结了《小蜜蜂3》（同样是一款3D射击游戏）与《星际之刃》的精英，于2002年展出了全新的科幻感机台ORBS，其中运行着《星际之刃》的续作，采用的是真正的球形屏，展时博得了很大人气，却最终没有做成成品，令人感到十分遗憾。

赛车游戏，它们占了体感游戏的半边天。不过事实上对那时的我来说都有些太难了。我还记得八佰伴Namco里似有不少《Final Lap》，是一款F1赛车游戏。我甚至觉得它比《VR赛车》更棒。我对赛车游戏真正感兴趣是在2002年左右，把一盘DC版的《F355挑战》玩了很长时间，但始终不得要领……后来我在新世界楼上的SEGA机厅看到了这款游戏的街机高配版本。它配备了3台屏幕，一个巨大而舒适的座位，一个六档H型档把，以及……我在玩家用版时从来没见过的东西，它是一个离合器。这台街机是1999年出品的，你可想而知，在当时的赛车游戏里安上离合器实在太疯狂了。我有段时间经常经过那里，像这样一款游戏只要2元一次实在太便宜了，不过我每次去都选择了带离合器的最高难度，还未开完一圈就搞出一身汗。很便宜，但是难得让我总是不知不觉就花完50个币。

最后我们来说说前文提到过的“拯救街机”的游戏。其实也没有那么夸张啦。1985年，两款游戏让街机厅的气氛得到改变。一款是前文说过的《Hang-on》，而另一款则是《UFO Catcher》，也就是俗称的抓娃娃机。因为抓娃娃机的大流行，吸引了女性自《太空侵略者》热潮之后，再度光顾机厅。而机厅也为了让女孩大胆走进来，将原本令人不安的环境进行改造，变成如今窗明几净的样子。从最初的抓手衍生出很多怪异的玩法，比如把娃娃推出去的《Rocket Catcher》，控制剪刀将吊着娃娃的绳子剪断的游戏（似乎叫《服装店》？）。总之，各种各样的抓娃娃机令人眼花缭乱，不过我敢确信经典的“飞碟抓手”最惹人爱。在这些机器里放入的礼品当然也是根据商家不同而不断变化的，如果是SEGA的直营店，就会有很多正版的索尼克等玩偶。不过这些店也要价不菲，与金钱间的赛跑也是此类游戏的一大乐趣。

同期的体感机也开始避免一味打杀，比如Namco的《Prop Cycle》，是个用脚踏车控制滑翔机来游历岛屿的游戏，任天堂在2011年发售了一款很相似的游戏《Pilot Wing Resort》，但他们真应该向这款15年前的游戏好好讨教讨教。Jaleco的《Arm Champs 2》是个掰手腕的游戏，我很喜欢，因为我能作弊，上两只手，呼呼。Jaleco的游戏很少有给我深刻的印象的，不过它绝对算是一个例外。里面似乎有个角色是个机器人，长得如铁甲威龙一般。与它较量的时候会有与人类敌人不一样的感觉，因为人类角色的较量是富有弹性的，面对机器人角色则完全像在与一个卡住扳手在较劲，很有意思。除此之外，有一些类似“打地鼠”的游戏我也常玩，这种游戏与一般街机一样，只是操作台是9个大大的按钮，屏幕被分割成9块，就这样像打地鼠一样玩。我第一次是在南梦宫玩到这种类型的游戏，主角如健次郎一般，十分血腥，第一关Boss是个会飞的恶魔。名字已完全忘了。后来又玩到一款Konami的正宗“北斗神拳”背景的游戏，不过那是得真的用拳头挥出去打，一场下来很累。

结语

其实洋洋洒洒几千字，我依然只是介绍了街机框体的冰山一角（连一角都算不上）。但这些游戏的确对我造成了很大冲击。街机就是一种你需要在那个地方才能完整体验的东西。当然，我也十分赞同使用街机模拟器与一些家用机上的经典合集来感受这些经典游戏的魅力，不过当你捏着币，去街机厅里找点乐子的时候，心境是完全不同的。国外有类似的怀旧机厅可供我们这些过度执着的人去游玩。我希望中国有一天也能出现这样的地方。不仅只是为了怀旧，也是为了在我们突然想玩游戏的时候，它恰巧就在面前的奇遇。



这种街机就是典型的日本不发达地区乡间用的款式，不知道为什么，在这种地方总会见到《合金弹头》这款游戏



《怒》的街机摇杆是带着一个旋钮的，之后《古巴战士》也用了一样的摇杆



国外街机厅一景——造型各异的框体总能第一时间吸引人的注意



老游戏的自制框体层出不穷，图为《吃豆人》的"鸡尾酒台"版，球面屏幕，木头框体



《Final Lap》是一款2D赛车游戏，同期Namco已经有了3D的《Winning Run》，但造价高昂



街机比赛的盛况——无论是网吧还是线上竞技，都无法提供这种热烈的氛围



高手在音乐游戏机台上很容易吸引全场的目光

■上海 小象咪咪

游戏界的大龄奇兵

与网上流传颇广，有些不知所谓的BioShock译名不同，这个系列的创造者肯·列文是游戏界不折不扣的“奇兵”。他在很长一段时间内都是个失败者，没有过人成就，最后奇迹般地创造了在游戏性和艺术性上都有很高造诣的“生化震撼”系列。

肯·列文
Ken Levine
生日
1966.9.1
出生地
美国纽约市
成就
“生化震撼”系列主创

1995年对肯·列文而言是个人生的十字路口。最令他头痛的不是无趣的工作，而是要去参加中学的同学聚会。在许多美国人的眼中，同学聚会往往是这番情景——原本默默无闻、受尽冷眼的书呆子成了政商界的红人，名利双收；学校里大受欢迎的球队主力，则穷困潦倒，浑浑噩噩。

然而，肯的聚会必定不是这个样子。当他看到昔日的橄榄球队长搂着美丽的娇妻，开着豪车赴会时，心里受到了极大的刺激。当年那个被人瞧不起的书呆子，也就是他自己，现在依然茕孑一身。10年过去了，年届而立的他，身无长物，始终找不到人生的方向。

■ 肯·列文的事业看似一鸣惊人，其实离不开从小到大在游戏、漫画方面的知识积累

悲催童年

时间回推到29年前。1966年，肯出生在纽约的皇后区。他的父亲是个钻石经销商，母亲是个家庭主妇。肯的童年和少年时期算不上快乐，甚至可以说有些残酷。因为说话时有大舌头的毛病，别人很难听懂肯的嘴里在说些什么。在小学里，如果你有一点和别人不一样，会立刻遭到同学的奚落。因此身材弱小的肯在学校里成了人见人欺的撒气筒。几乎每天上课前，他都要被同学揍上一拳。久而久之，被打习惯的肯索性就背靠着墙，任人来捶。

尽管肯的父亲忙于工作，无暇顾及自己的儿子，可肯还是喜欢乘上几小时的车，去曼哈顿找他的父亲。另一些让肯觉得生活并不是那么阴暗的东西就是他珍爱的漫画。他喜欢《X战警》，喜欢《蜘蛛侠》，喜欢科幻小说。他把学校里的不愉快都宣泄在漫画的世界中，这个孤僻的爱好让同学们更加疏远他。

10岁那年，肯有机会去大学找他的姐姐。在那里，他看到了一台奇怪的机器。他惊讶地发现这台机器上竟然运行着一个和《星际迷航》有关的程序。当时还不知道电子游戏是什么的肯，一下子被这个东西吸引住了。与现在的计算机不同，那时的主机没有显示器，它的输出设备是一台打印机。根据操作者输入的指令，打印机吐出印满信息的纸条。就是这样一台简陋的机器，让肯见识到世界上还存在这样一种东西。从那时起，他隔三差五就往姐姐的学校跑，只要一进入那个摆放主机的房间，就再也不想离开。

在经历了并不愉快的小学和初中后，肯升入了高中。在那里，他终于不用孤独地忍受别人的欺负，因为他找到了两个好朋友，他们有共同的爱好——漫画和游戏，经常聚在一起热烈地讨论。找到朋友的肯不再封闭自己，他和朋友们讨论漫画，一起玩游戏。可他也有不高兴的时候，因为他的两个朋友都有女朋友，而他还是单身，也没有女孩愿意和他约会。每当其他两人的女友来找他们时，肯都会狠狠地甩下一句话——“你们的DND小队就他

妈的快完蛋了。”

悲催继续

在别人看来，肯无疑是个失败者，甚至连他的父母也这么认为。他一事无成，不受欢迎，没有女友，整天迷恋在游戏和漫画中。就在15岁那年，肯参加了一个夏令营。他在营中的小剧场里打工，直到有一个指导员希望他能写段戏来演。肯的戏剧在夏令营的闭幕式上大放异彩，15年来，他第一次体会到了被人欢呼的感觉。

受到夏令营的鼓舞，肯决定成为一个剧作家。他在高中毕业后进入了维萨尔学院，专修戏剧写作。在那里，他碰到一个自称来自派拉蒙的女人，同意给他机会写作真正的剧本。这促使他在毕业后，直接选择飞往美国娱乐产业的中心——洛杉矶。但是现实总是比理想来得残酷。肯在洛杉矶没有找到自己想要的东西。他所能获得的最大机会就是给一个想要转型到演艺界的歌手写一个狗血无比的电影剧本。肯硬着头皮把这个剧本写完，获得他平生最多的一笔报酬。作为对之前生活的补偿，他立即用这笔钱买了一台世嘉游戏机（SMS），狠狠地发泄之前的不满。

洛杉矶的生活并不是一无所获，在那里，肯还找到了一个女朋友。可这段恋情并没有持续多久。当小他几岁的女友因为要回学校读书而决定和他分手时，肯的反应几乎不近人情。女友打完包准备离他而去，此刻的肯却坐在电视机前一动不动。因为他被电视上的游戏世界深深吸引，不能自拔——那款游戏是《塞尔达传说》。

5年过去了，肯过得并不开心。他离开洛杉矶，在全世界辗转了几年，最终又回到了故乡纽约。他在华尔街给那些金融骄子们修电脑，过着平凡的日子。此时同学会的经历让他感到震惊。29岁的肯意识到他必须认真考虑自己的职业生涯。看着同学们都个个功成名就，自己却一无所获，肯暗暗下定决心，想要干出一番事业。

时来运转

就在这一年，肯在一本游戏杂志上看到了Looking Glass Studios的招聘启事，他们正需要一个游戏策划。肯是这家公司游戏的爱好者。他特别喜欢他们的《地下创世纪》和《系统震荡》。当招聘的人看到肯投来的简历后也一脸惊讶——29岁，没有任何游戏设计经验。更奇怪的是，他们最后居然要了这个近30岁的新人，肯的职业生涯迎来了一个重大的拐点。

不过肯进入新公司之后，马上就发现自己和这个公司的环境有些格格不入。位于马萨诸塞州的



源头

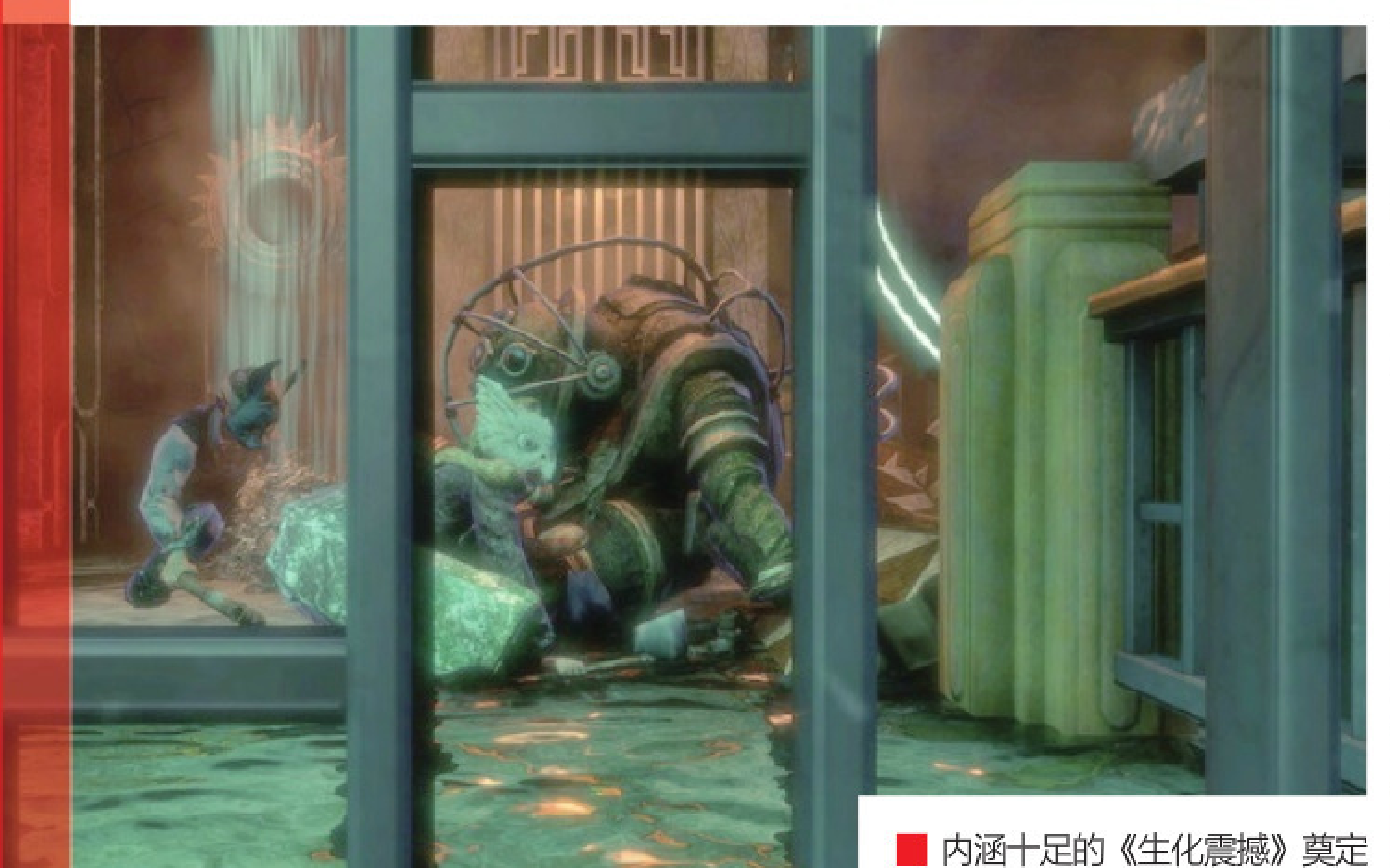
《系统震荡2》的游戏内容与设定在当时十分新颖，作为一款打枪游戏，《系统震撼2》增加了力量、耐力及灵敏度等各种属性，还有标志性的“心灵”能力。互动性也领先同期游戏，大部分道具都可以拾起、检视或破坏，游戏气氛烘托得恰到好处。因此当《生化震撼》公布的时候，被认为是“系统震撼”系列的精神续作



《神偷》是肯参与制作的第一个正式游戏



光看《系统震荡2》的物品栏和战斗方式，结合它的发售日期，我们就能知道这是一款不一般的作品



内涵十足的《生化震撼》奠定了肯·列文在业界的地位



肯用写剧本得来的最大一笔钱买了世嘉SMS——一款8位游戏机

漫画和游戏是肯童年最重要的朋友



道德拷问

《生化震撼》除了颇具新意的玩法外，主流媒体特别称赞其“基于道德观”的故事情节，逼真的环境和受到艾茵·兰德和乔治·奥威尔启发的反乌托邦故事让无数玩家津津乐道

Looking Glass有一个绰号——“MIT农场”。这家游戏公司有个招牌式的特点，员工几乎都有麻省理工学院的背景。学戏剧出身的肯，在这家公司里像个闯入牛群的大象，自己也不知道该干什么，只得终日打酱油。

此时有一个人拯救了肯，他就是制作人兼策划的道格·彻奇（Doug Church）。他很快发现拥有剧作背景的肯是个写故事的高手。他让肯为他们新的动作角色扮演游戏写故事。肯的努力没有白费，这款游戏日后成了公司的招牌之一——《神偷》。

在为Looking Glass工作的这段时间内，肯勤于学习的优势被发挥得淋漓尽致，他并未安于剧本创作，而是以学徒的心态一步步地接触游戏设计，慢慢涉足复杂、充满挑战性的开发流程，进而意识到激动人心的故事对这个产业的重要意义，这为后来他的代表作埋下了伏笔。两年后，肯离开了他在游戏界的起点，与别人一同创建了属于自己的游戏公司——Irrational Games。而在不久之后，Looking Glass宣布倒闭关门，《系统震荡》的版权被这家新公司获得。

在新公司成立的第一年，肯对自己的职位转换极不适应。他原本是个游戏的设计者，现在突然需要掌管运作整个公司。这项工作的难度是前所未有的。他的办公室总是乱七八糟，各种报表被随意摆放。当一年后他的律师和会计来找他报账时，才发现公司所有重要的商业文件和财务报表都被他不知放到哪里去了。自知不是当经理人的料，肯又重新回到了制作一线，投身于游戏的开发工作。这一次，肯终于找到了自己的强项。

在制作《系统震荡2》的时候，肯找到了真正属于自己的爱情。当游戏发售之后，肯之前的梦想已经实现。他有了自己的公司，有了美丽的妻子，父母为他感到骄傲。这才是他想要的生活。然而肯的脚步并没有停下。他希望做出一款真正由他主导的优秀游戏。他不喜欢那些只关心生意的发行商，他们满脑子都是利润。“大多数高管不知道我是如何工作的。”这就是肯对那些生意人的看法。在他的带领下，一款射击游戏浮出水面。肯为这个游戏编写了精彩的故事，这正是他所擅长的。肯希望延续他之前制作《系统震荡2》的劲头，于是将这款游戏命名为《生化震撼》（BioShock）。

《生化震撼》的成功是无需多言的，2013年，《无垠》上市，有人惊呼2013年的年度游戏已经诞生。如今已功成名就的肯依然对Looking Glass心怀感激：“Looking Glass或许在商业运作上并不高明，但是它绝对是一所出色的游戏设计大学。”从对游戏开发一无所知到开发经典作品，肯显然已将在这所大学里学到的知识运用得炉火纯青了。P



《生化震撼2》延续了前作的风格，因此也就没有前作那么惊世骇俗，评价略低



《生化震撼——无垠》进行了不小的变革，再次让人眼前一亮，目前的综合评价已经超过初代，也再次将肯列文推进人们的视线



《生化震撼——无垠》被看作是2013年度游戏的有力竞争者



肯和“生化震撼”系列招牌式的“铁皮”合影

■晶合实验室 Oracle

国家的崛起

没有哪款RTS有《国家的崛起》这么大的野心，横跨整个人类文明史，完美融合“帝国时代”式的战略与“文明”式的策略。Big Huge Games对历史类RTS的理解几乎无人能及，他们最大的功绩就是打造出了这款史诗般的游戏，最大的错误是没能在倒闭前给它一个正式的续作。

国家的崛起
Rise of Nations
类型
策略
制作
Big Huge Games
发行
Microsoft Game Studios
发售日
2003.5.20

在打造了两部策略游戏巨作——《半人马座阿尔法星》和《文明Ⅱ》后，Brian Reynolds离开了Sid Meier，组建了自己的游戏工作室。3年后，这家名为Big Huge Games的工作室就因为《国家的崛起》的推出而声名鹊起。在这款游戏发售的2003年，多家国外游戏媒体将年度最佳策略甚至最佳PC游戏颁给了它，因为它的大胆、严谨和大量革命性的创意——很多设定在10年后的今天来看都是极为超前的。在RTS普遍不景气的现在，不妨让我们回头重温一下这款传奇般的作品，然后，大概再感叹一下“无可奈何花落去”吧。

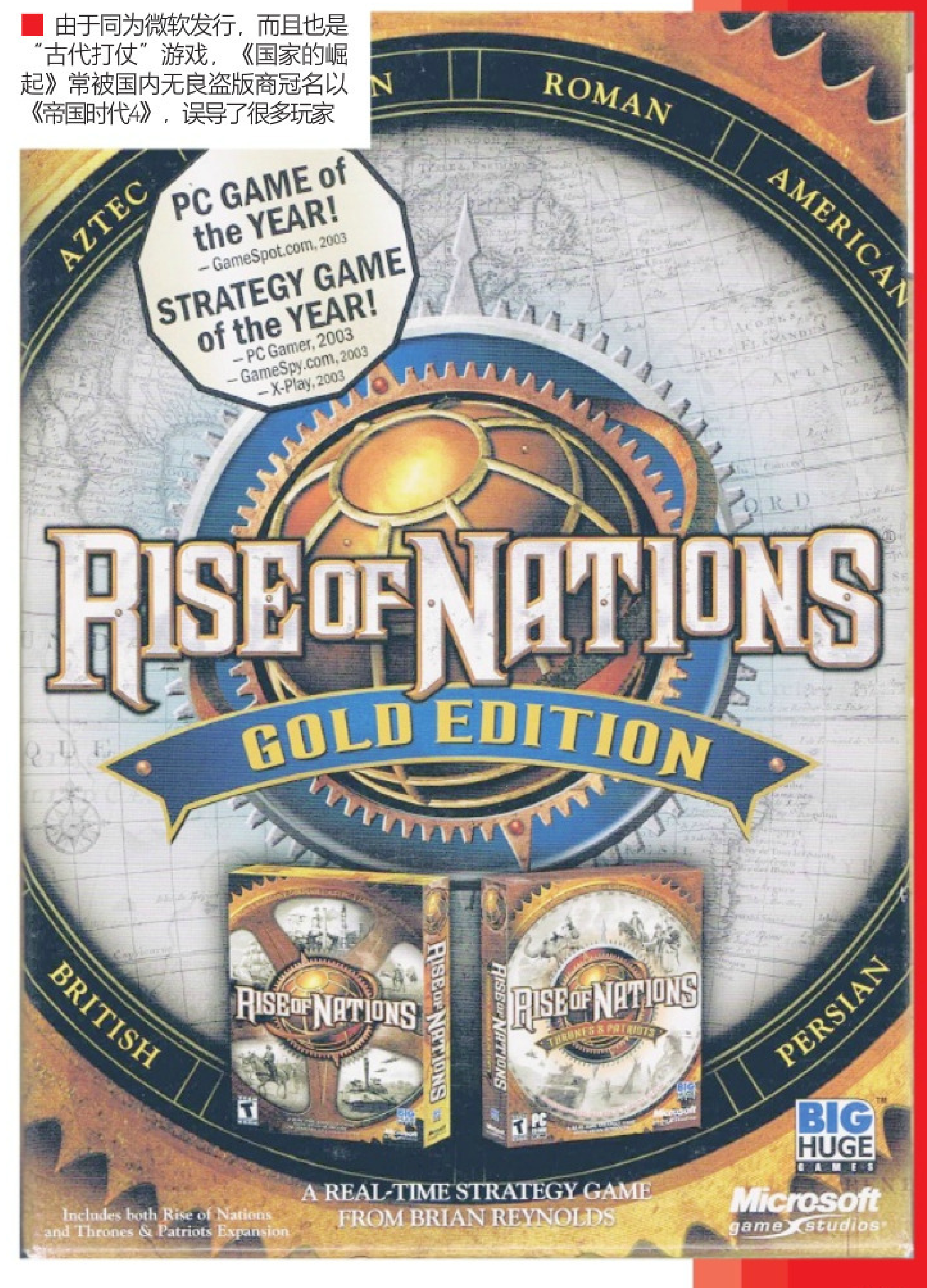
边境战争

什么游戏能将宏观策略与即时战略无缝地结合起来？你可能首先会想到“全面战争”系列。“全战”向来以宏大、真实的古代战斗为傲，战场之外的策略部分也拿捏得不错。但一码归一码，二者结合起来是另一回事——事实上它们压根结合不起来，两者之间有一条明显的分界线。目前为止，能做到真正无缝结合的只有《国家的崛起》（以下简称RoN），这与《半人马座阿尔法星》和《文明Ⅱ》积累下来的经验不无关系。

在RoN的常规对战里，玩家可以经历从远古到信息共8个时代。很少有RTS会提供这么大的时间跨度，在“帝国时代”这类RTS里，游戏通常会截取某个历史区间，否则在即时操作的前提下，科技、经济与军事的复杂程度会超过RTS所能容忍的极限，所以这种设定只能出现在“文明”这类节奏很慢的回合制策略游戏里。这是RoN第一个引以为傲的地方——将整个文明史浓缩到一个小时左右的战役里，繁而不乱，详略得当，自然有序地再现了时代的演变。要想阐明RoN是如何实现这一切的，大概需要一个专题的篇幅，你大致可以将其当成一个浓缩版的即时制“文明”，这里我只能大致讲讲RoN的几个关键特色。

RoN最大的创举是在RTS里引入了国界与损耗系统。国界系统并不鲜见，此前只出现在回合制策略游戏里。在RoN里，你只能在自己的国土里修筑建筑、采集资源，随着你疆域的扩张，可以将对方的建筑也纳入自己的国土中，当国土面积达到整个地图的70%时还会获得领域胜利——多少能让人看到一些“文明”系列的影子。但RoN的国界系统要比后者的更复杂，关键因素就在于“损耗”。当你的单位进入对方国界时会缓缓损血，炮弹的装填速度也会变慢，必须处在补给车的作用范围内才会避免这种负面影响。国界与损耗相辅相成，因此带来3个正面作用：增加了游戏的真实性，国界提供了领土概念，损耗模拟了长距离作战时后勤供应的困难；战争因此变得真实而富有策略性——由于损耗的存在，游戏里的战斗往往会在边境胶着，尽量在己方

■ 由于同为微软发行，而且也是“古代打仗”游戏，《国家的崛起》常被国内无良盗版商冠名以《帝国时代4》，误导了很多玩家



境内攻击对方，同时也出现了摧毁对方补给，逼迫对方撤军的战术；深入敌后变得非常困难，阻止了早期的速攻行为。

资源系统的设定同样不同凡响。RoN共计6种资源，对资源的利用程度忠实地反映了文明等级。在公元前2000年前的远古时代，玩家只能采集木材和食物。到古典时代才能掌握金属和知识这两种资源，其中知识的来源很有趣——靠大学里的学者产出。接下来一如真实历史，漫长，迟缓。直到工业文明，最后一种资源石油出现，堪称点睛之笔。石油这种资源，在工业文明之前是完全看不到的，直到你进入这个时代，地图上才会突然刷出很多油田。石油的储备量决定了此时各国的战略实力，需要第一时间将其占领。隐藏资源的出现，将人类长久漠视这一宝贵资源，发现价值后进行争夺的行为刻画得淋漓尽致。与之相对应的是核能，你能想象一个RTS里还有核禁运的设定吗？而当你使用核武后，随即出现的世界末日倒计时，又让人真切感受到核战的阴云。

通过上述叙述，我们不难发现，整个RoN系统是在“自然有序”的设计理念下打造的。制作组在不大幅度增加RTS操作的前提下，尽可能地还原真实的人类文明发展史。一场战役打下来，你会发现所有优势归根结底，就是时代优势。在早期将攀升科技的资源用在军事上，靠大量低级单位快攻是不可取的。除了损耗系统的限制，游戏里的单位造价会随着数量的增多而越来越贵。而最关键的是，落后的文明是不可能有高生产力的，忘了挖金子直接变现的设定吧。不提升商业等级，无论你占领多少资源，单位时间的产出上限都维持在一个很低的水平。落后就要挨打，时代的发展一刻都不能停，对方领先你一个时代，火枪都出了，你还拉弓射日，这还怎么打？文明的进程是残酷的，时代的更替是玩家探索、扩张、战争的源动力，因为新时代需要大量资源来过渡。局部的战斗并不是要一举打垮对方，而是牵制主力部队，确保自己国家高速发展，最后用高科技兵种将其碾压。

如今再去玩10年前的RoN，你仍然会发现一些非常超前的设定。仅就农民一项——框选军事单位时默认筛选掉农民，闲置农民会自动找事做——已经领先后来的《帝国时代Ⅲ》太多了，在系统如此复杂的前提下还能考虑到这种细节，实属不易。

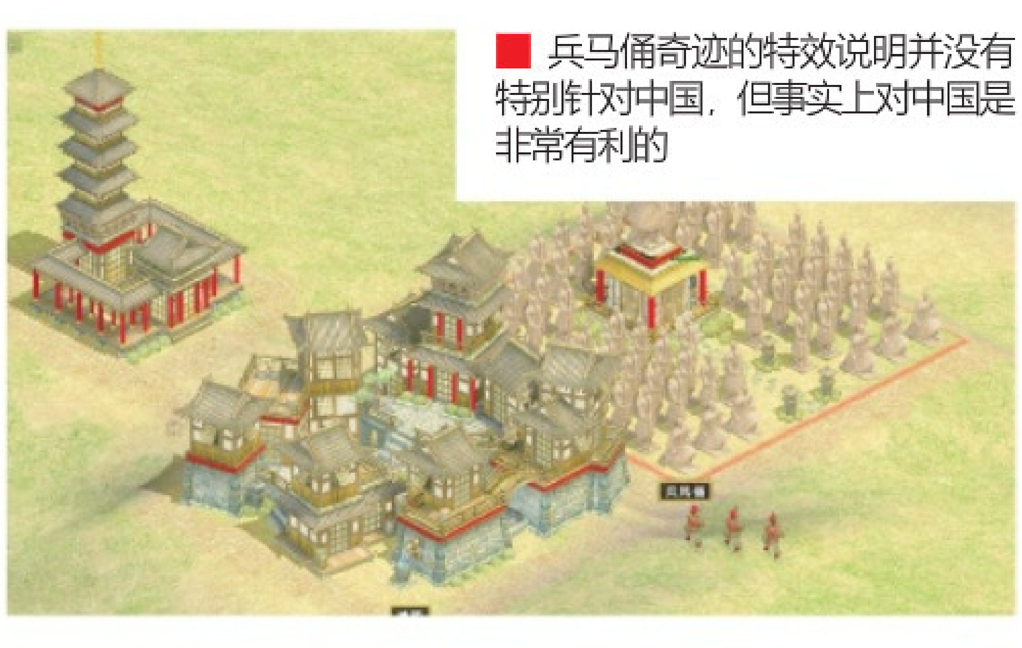


游戏老兵

Brian Reynolds是在策略游戏领域颇有经验的老兵，曾任职Big Huge Games公司的CEO，2009年加盟Zynga，主持开发了《Brian Reynolds》——一款策略经营游戏。但在今年2月，Brian Reynolds又离开了Zynga

未能延续的传奇

遗憾的是，这样一个伟大的系列，却因为Big Huge Games一次不成功的尝试而烟消云散，彻底淡出人们的视线。作为工作室的处女作，RoN自然也是一个支柱项目。资料片《政权保卫战》发售后，



■ 兵马俑奇迹的特效说明并没有特别针对中国，但事实上对中国是非常有利的



■ 各文明均有自己的建筑风格，并且会随时代的演变而发生变化



■ 蓝条代表国界，战斗往往发生在边境，以推进国界为目的



■《政权保卫战》增加了多个战役，其中“冷战”在战略地图上左上角有标志性的核弹发射按钮

■ 由于主城不可摧毁，而是只能同化，经常看到两军在一座城市周围陷入胶着状态，国界此消彼长

Big Huge Games马不停蹄地开始了新作的开发。开发方向让人颇感意外，新作并非正统续作，而是一款外传性质的《国家的崛起——传奇的延续》（Rise of Nations: Rise of Legends），将背景设定在一个充满了科技和魔法的架空世界里。开发者似乎想要营造一种玩家不熟悉，但又能产生某种亲切感的氛围，因此将《一千零一夜》里的沙漠魔法、远古妖魔同现代高科技融合，还有不少来自达·芬奇绘画中的技术和机械。从世界观的架设来看，制作组倒是延续了之前严谨考究的作风，哪怕它是个架空的。但玩家对此并不买账，游戏的媒体评分并不低，但销量惨淡，只有RoN原版的1/3，可以说是惨败。

《传奇的延续》的失败原因有很多，2006年连《英雄连》都发售了，俩游戏放一块明显不是一个时代的。但这里先暂不讨论质量上的硬伤，因为Big Huge Games选择开发《传奇的延续》而不是《国家的崛起2》的动机，要比游戏本身更值得深思一些。往大了看，就是一个活脱脱的RTS衰落史的写照。

尽管当年RoN在RTS的基础上做出了这么多颠覆性的系统，但从本质上，RoN还是一款很正统的RTS游戏。所有玩法只有一个目的——让玩家在游戏里体验到运筹帷幄的快感，这也正是“即时战略”最本质的乐趣。在《传奇的延续》中，最让人不解的并不是世界观的变化，而是Big Huge Games竟然会放弃RoN那么成熟优秀、同类游戏难以企及的策略系统，转而套用《魔兽争霸Ⅲ》的“英雄带兵”模式。这让我想起FPS领域的一个现象：所有试图打败CoD的游戏都会被CoD拉低到一个级别——电影化，然后被CoD用丰富的经验打败。到了RTS这边，RoN就是被拉低的那个。由于背景改变，《传奇的延续》里的文明数量从RoN的18个削减到4个。你有英雄，英雄有技能，技能可辅助队伍作战。正所谓东施效颦，RPG元素的加入极大地拖慢了游戏节奏，整个战役打得人昏昏欲睡。当然游戏里也有建造、生产、科技等常规RTS内容，但策略深度与RoN是云泥之别。

这是多么让人熟悉的一幕：一个近年来知名的RTS系列总会坠入的魔道。类似的我们可以看到《战锤40000——战争黎明Ⅱ》和《最高指挥官2》，都采取了如同自我阉割般的商业策略——抛弃初代赖以成名的特色，试图用精简系统来赢得轻度玩家的青睐，结果都落得两头不讨好。其实今年的《虫群之心》也有这方面的迹象，剧情战役风格和《自由之翼》出入很大，从正统的即时战略变为了女王的个人秀。但《星际争霸Ⅱ》好歹有电竞做后盾，剧情就是意思一下，通关了该干啥干啥。其它RTS品牌一精简就直接简死了——连灵魂都丢掉的游戏，怎么能够继续存活下去？



陨落

Big Huge Games已于2012年倒闭，他们曾在《传奇的延续》之后，与Ensemble Studios合作完成了《帝国时代Ⅲ——亚洲王朝》的开发工作，这是他们最后一款策略游戏



《传奇的延续》随大流地采用小队形式作战



《传奇的延续》的片头CG制作精良，飞行器源于达芬奇的绘画



游戏围绕核武器的一系列设定值得人深思



如今倘若想回头尝试一下《国家的崛起》，可以通过修改配置文件来使游戏支持宽屏分辨率，画面细腻度非常高

当看到过去只在数码产品上使用的技术，现在一点点的被其他领域吸收接纳，真的让人感到科技进步与生活息息相关。就像瑞士的一个团队，他们开发的皮下血液检测器就支持蓝牙，你可以在智能手机上看到各项数据。另外，LG的一项专利也在近期被人关注，该技术是在家电中集成了射频识别器，以后的烹饪书中可以镶入智能卡，其中包含食材的详细信息，同理也能告诉微波炉、烤箱等家电该如何操作，很棒是吧！

纯粹的玩乐
——各式小众游戏机

没人不会玩游戏，玩乐是人类的本能，看看国内的网游数量你就知道，电子游戏已经成了国民级的娱乐项目。但值得注意的是，多数人都把注意力集中在PC、PlayStation、Xbox等主流游戏平台上，而下面我们要看几个产品，都是属于比较小众的，它们能在竞争激烈的市场中存活下来，必有其独一无二的特质，仔细看看没准你也会喜欢呢！

1.复制经典：Hyperkin游戏机

外设厂商Hyperkin很喜欢复古，它们推出过多款经典主机的重制产品，而这款最新的〞Retron 5〞是一款多合一概念的产品，可模拟支持Genesis、NES（红白机）、SNES（超级红白机），初代GameBoy到GameBoy Advance。Retron 5的顶部，留有支持游戏卡带的多个插槽，你甚至可以翻出古老的MD版《幽游白书》插上去玩。

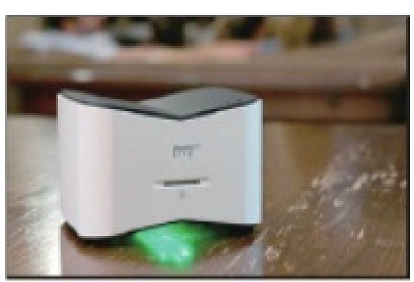
Retron 5采用无线蓝牙手柄，按键支持宏操作，它通过USB接口充电，非常实用。视频输出方面，该公司特意强调该机的720p输出效果出色，可以得到锐利的画面。

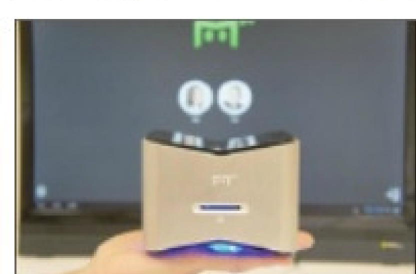
↑〞因为4还不够……〞这就是5代的宣传口号



←官方宣传的300%画面锐利度

2.适合小孩：另一款Android迷你PC





精致的Android设备

通过Kickstarter，很多项目得以被世人关注，其中又以基于Android的OUYA、GameStick等产品尤为受数码产品爱好者喜爱，这款同样在Kickstarter上备受瞩目的〞MiiPC〞，也是类似的思路，它基于Android 4.2，CPU为1.2GHz双核，内存1GB，内置存储空间4GB，可通过SD卡扩充空间，支持WiFi、蓝牙，带有2个USB 2.0、1个3.5mm立体声和1个HDMI接口。

MiiPC与其他产品不同，它专门为小孩子设计，通过厂商为其定制的软件，父母可以在智能手机上了解孩子的使用情况，例如去过哪些网站，有没有按时写作业等等，MiiPC还可以在孩子与网上不良内容间树立屏障，让孩子在安全的环境下使用互联网。



让孩子远离互联网上的不良内容

3.顶级享受：TL1驾驶模拟器

普通玩家玩赛车游戏，一只手柄就足够了；高端玩家玩赛车游戏，专用方向盘不可少；顶级玩家玩赛车游戏，MotionSimulation出品的TL1是目前最奢华的选择之一。该〞模拟驾驶舱〞不仅有舒适的可调座椅，仿真的方向盘和脚踏板，更有180°视角，分辨率可达5760×1200的全景显示器。你还可以用TL1配合顶级游戏主机，玩第一人称射击、格斗等多种游戏。另据厂商宣称，TL1的设计过程还有专业赛车厂商Ariel的参与，无形之中又给产品添加了一丝奢华的气质……

↑未来感十足的蛋形座舱



→震撼的视角，由3块屏幕拼接组成





←赛车厂商加盟宣传
→摆放在室内的效果

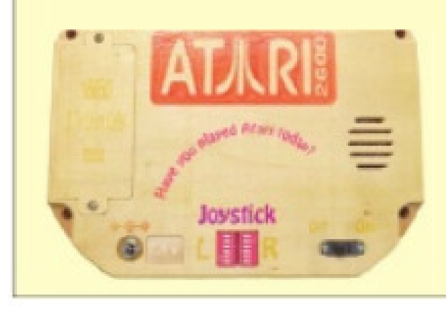
手工打造的Atari 2600掌机



掌机正面，看上去制作不算复杂

靠复古掌机赚钱的不仅有厂商，还有一些技术达人，比如ID为“retro_mood”的eBay卖家就动手制作了一款木质外壳的Atari 2600掌机。作为1977年推出的一款家用游戏机，Atari 2600宣告了家用游戏机时代的来临，因此这款手工产品有一定的收藏价值。

掌机的大小为200mm×135mm×40mm，重600g，采用3.5英寸TFT显示屏，喇叭、系统功能按键一应俱全，内置可充电锂离子电池，续航能力3小时，另外该机还附带一对从PS手柄上拆下的摇杆。retro_mood给它给出的标价是1240美元，截稿时已有7个成交。



←掌机背面

→安装卡带试玩画面



更好更强大！
——值得关注的PC外设

估计在下代游戏机上市前，能玩转当前热门游戏，价格在3000～5000元的组装PC会是很多人的首选，因为它们性价比实在很高，不仅仅跑分很厉害，其他如USB 3.0、SATA3等曾经只属于高端的接口，低端配置也一样具备。或许正因如此，PC外设跟着进入了下一个阶段，老旧的东西被淘汰，新鲜有趣甚至显得怪异的产品越来越多……

1.信息传递员：Sonic-connect 2

有的个人淘宝卖家总是整天守在电脑周围，担心听不见“叮咚”的提示音，还有一些喜欢用IM软件与人聊天的朋友，同样是常坐屏幕前，急切地等待着某个跳动的头像。如果你想稍微离开一下电脑，又担心收不到重要消息，那么可以尝试一下“Sonic-connect 2”，它是一个即插即用的USB设备，支持Windows系统，它可监视包括Outlook、Skype等软件的信息接收情况，如有新消息可以通过白色LED闪烁提示，通过自带软件的分组功能，你还能设置重要信息为红色LED提示。



↑售价约合人民币300元
←数据线长度约为1米

2.“扫清”世界：IRIScan



↑扫描过程示意图

带有OCR功能，可以扫描文档的鼠标并不少，可像IRIScan这样放在桌面上一点也不难看的产品却不多见。IRIScan可扫描最大为A3尺寸的文档，扫描时先按下鼠标上的按钮，再在纸张上随意滑动，你的显示器上就会出现鼠标经过区域的内容。扫描好的内容，可直接传送到Word、Excel、Outlook等软件中使用，鼠标附赠软件还支持Evernote、Facebook、Twitter、Flickr，让你在扫描后马上完成分享。



↑售价79美元，约合人民币485元

3.真的会变形：PIVOT



↑共5个插座，1个电源开关

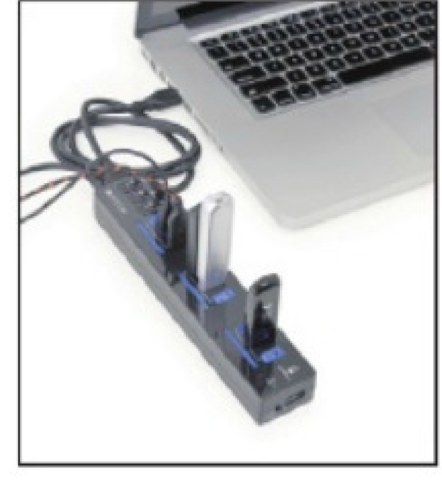
当你觉得插线板没什么可创新时，PIVOT朝你露出了轻蔑一笑。PIVOT很独特，它是一款可以变形的插线板，你可以把它掰成圆形、长条形、S形。之所以采用这样的设计，是因为我们常会遇到这样的情况：插线板上明明有空余插座，却因为适配器宽出那么一点就必须拔掉另一个腾地方。如果是PIVOT，一变形就都解决了，真方便！





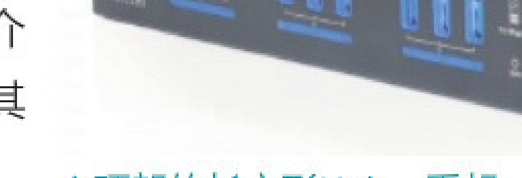
↑S型方便调整距离
←“抱住”桌角，稳固安全

4.以一当十：Satechi USB 3.0 Hub



↑为iPad充电
←忙碌工作中

淘宝上卖USB Hub的商家很多，一二百元的产品就很不错了。有的人不喜欢安装光驱，就可以买个专用的USB Hub插在光驱位，让电脑可以有更好的扩展能力。说到扩展，笔者要介绍的Satechi USB 3.0 Hub是个有10个USB扩展能力的产品（其中包括1个专用于iPad充电的插头）。



↑硬朗的长方形Hub，看起来很可靠

它的便携性虽然一般，但却比较适合企业级用户，其9个USB 3.0扩展口分为3组，每组都配有独立的开关，当接口插入设备后还有LED亮起提示。该产品配备外接电源，保证9个USB 3.0接口和1个iPad充电接口都能电力充足。

这个箭头是鼠标？

喜欢恶搞的人都会喜欢“mus3”，它是个外形搞笑的鼠标，看上去就像是电脑屏幕上的光标箭头。鼠标的参数比较一般，PPI为1750，DIP为688，无线操控的距离最远为2米，估计采用的是普通的2.4GHz技术。鼠标采用2节AA电池供电，售价约合人民币180元。

猜测使用时间长了手腕会很酸痛

5.安全双子星：iTwin

出差在外，有重要的商业文档需要传回公司，又因为身边只有公用电脑，无法保证安全，那么你就需要iTwin了。它由两个相同USB设备组成，用户只需把其中一个插在身边电脑的USB接口上，另一端再插到其他电脑上，那么无论两台电脑相隔多远，无论处于什么网络环境，只要有互联网连接，两台电脑就能相连了。该产品有硬件和软件级别的加密，非常安全。而且任何时候将其中一端USB设备拔下，加密通道会即刻关闭，特别省心。





→外观就像2个小U盘

另类调调
——音乐在哪里响起？

热爱音乐是世界上最平凡也是最美好的事了，听一首熟悉的老歌，让沉睡的回忆苏醒过来，那种感觉就像是打开了一本过去的相册，熟悉的画面一幅幅地浮现在眼前。爱音乐是第一步，而你最好停在这儿别再前进了，否则就有可能误入歧途，进入烧钱的第二步——爱上音箱、耳机这些玩意，成为“器材党”，一件件地买入高端产品，甚至包括下边这些玩意。

1.音乐躲起来：隐形音箱



↑售价约合人民币1200元，真贵！

无线音箱在2012年时曾比较受人瞩目，基于2.4GHz技术的产品不断涌现，后来……后来它们之中很多都停产了。其实音箱的市场需求比较稳定，几个大品牌把高端、中端一占，小品牌就只能去拼价格走低端路线了。无线音箱的概念宣传了很久，可惜高端用户几乎不为所动，中低端玩家买账的也不多，传统音箱依然是市场的主流，很多无线音箱产品几乎处于“隐形”的状态，根本无法引起消费者的注意。

在这样的大背景下，有些产品却完成了逆袭，这款真正的“隐形音箱”就是个值得推荐的产品，它通过结合家居的概念，成功的让产品有个清晰的定位。“隐形音箱”的原理是这样的，它安装在地灯的灯泡与插座之间，用户通过遥控器操作音量大小，而且还能实现开关灯的功能。利用2.4GHz技术，用户存放在手机、MP3上的音乐都能通过适配器无线发送到音箱上。音箱的单元尺寸为3英寸，功率25W，音质不能说非常好，但对付一般流行歌曲已经足够了。

2.音乐卷起来：野餐毯音箱

↑仔细想想，这个概念是挺不错的

看过这款产品你会问自己：究竟一个民族要多么喜欢音乐，物质条件要丰富到何种的程度，才会发明出这种“毛毯＋音箱”的东西出来呢？

“野餐毯音箱”其实就是一个毛毯，在边角处缝制了两个小喇叭，毛毯展开的尺寸是18.5cm×33cm×17cm，重0.75kg，适合野餐使用。喇叭中间有个专用的口袋，你可以把手机、iPod一类的东西塞进去，不用担心它们沾上地上的尘土。两个小喇叭由一节AA电池供电，具体工作时间厂商并未标注。

“以后出去野餐时，我再也不用担心错过喜欢的音乐了！”——厂商的广告语。



↑售价约合人民币220元
←口袋中塞入播放器

3.音乐跑起来：音箱手推车



↑4种颜色可选

如果你想随时开一场小型演唱会，或许你会喜欢这款移动音箱系统。这套设备被设计上一个手推车上（城管来抓时方便逃跑？），总功率超过2000W，它有8个高音喇叭、2个中频喇叭，以及一个12英寸的“低音炮”。音箱由2个12V高容量铅蓄电池供电，50%音量下能播放长达40小时。除此之外，手推车上还集成了CD播放器、AM/FM广播、USB/3.5mm接口、蓝牙等功能，有趣的是它还自带开瓶器，酒瓶子也有专门的地方可以放置，真是体贴到家了。再说说价格，4000美元，一点也不体贴嘛！

4.音乐疯起来：三星FS9000

美国的黑人文化里，笔者发自内心地喜欢他们骂天骂地的饶舌音乐，但又特别不喜欢年轻人钟爱的震破天的低音喇叭——你知道，低音容易惹人心烦，轰隆隆的震动也让人变得好斗。不过三星认为这不是问题，他们的FS9000音箱不仅声音“凶猛”，还请来了剽悍的黑人歌手“弗洛”（Flo Rida）助阵宣传。

别的不说，单说FS9000这两枚15英寸的低音喇叭，其总功耗为2560W，那种震撼的感觉已经非常令人吃惊了。为了满足喜欢花哨外观用户的要求，这款音箱里还集成彩色的LED，播放音乐时色彩也会跟着变化。其他方面，支持无线播放播放器内歌曲等功能都符合当下潮流。想买它吗？售价1499美元，约合人民币9000元，而且别忘了你要在白天听歌，否则准备好被邻居投诉吧！





←三星很懂得该找谁代言（这真不是讽刺）

厕所里的音乐

人人都希望在卫生间里可以听音乐，比如在刷牙、洗脸、泡澡、上厕所时，听音乐既能打发时间，又是一种不错的放松享受。当然，你可以把音箱搬到厕所里用，但万一不小心掉进去……没关系！这就是这款防水音箱的作用啦，它有1个10W的小喇叭，支持2.4GHz无线技术，8节AA电池能让它大声唱4小时。



↑售价约合人民币620元

为何总有新货?
——智能手机又添新外设

先不谈智能手机更新换代有多快，产品竞争有多激烈，单从琳琅满目的外设来看，我们不得不承认这是一个疯狂的时代，你不禁会问：还有什么是智能手机不能做的呢？本期最后，我们一同看看世界上又有了什么智能手机的外设，顺便提醒大家尽量少看手机屏幕，就算是“视网膜”屏幕依然很伤眼喔！

1.手机扫底片：Lomography



↑产品及附件一览

任何热爱摄影的人都怀念胶片时代，相信你或你爸妈的家里一定都留着当初拍的一些底片，这款Lomography出品的底片扫描仪正好可以配合时下流行的Android/iOS手机使用，把它套在手机背面，摄像头和定制软件就会帮你完成余下的工作。扫描好的照片会自动存在手机相册里，你可以非常方便地再把照片分享出去，听起来是不是很棒呢？



↑卷入底片完成扫描



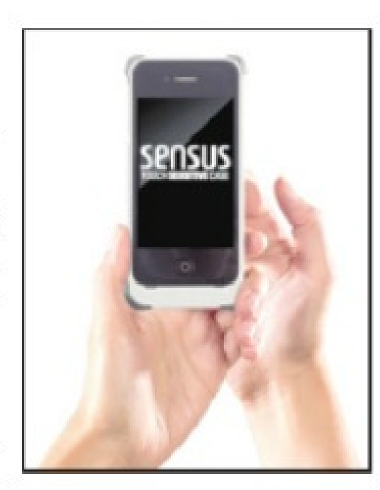
→售价约合人民币470元

值得注意的是，Lomography只可以扫描35mm胶片，设备本身还需要2节AA电池供电，成像质量的好坏也与手机摄像头的素质有密切关系。

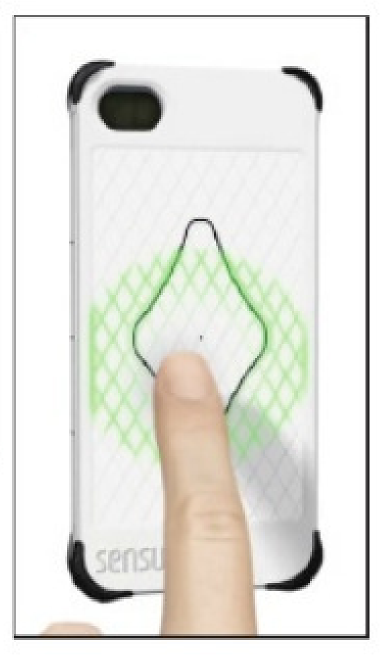
2.完美手机套：SENSUS

还记得当初PS Vita公布时，笔者着实为它的设计所震惊，尤其是它的背部就是一个触摸板，游戏开发者可以根据情况，在游戏中加入更多“摇一摇、戳一戳、颠一颠”的要素。SENSUS手机套让iPhone也能有这样的功能，它的背部和右侧都相当于触摸板，游戏和软件经过对它的优化，使用的便利性会完美地体现出来。

例如玩射击游戏时，你再也不用因为手指占据屏幕1/3空间而烦恼了，所有操作都可以通过背部的触摸板完成，其他又如浏览网页时，滚动长长的网页你只需在手机保护套右侧一划就行，再也不用麻烦地拖动屏幕了。这样的手机套，国内厂商快快学着做一个吧！



↑保护套重点保护4角



→保护套背面即是触摸板

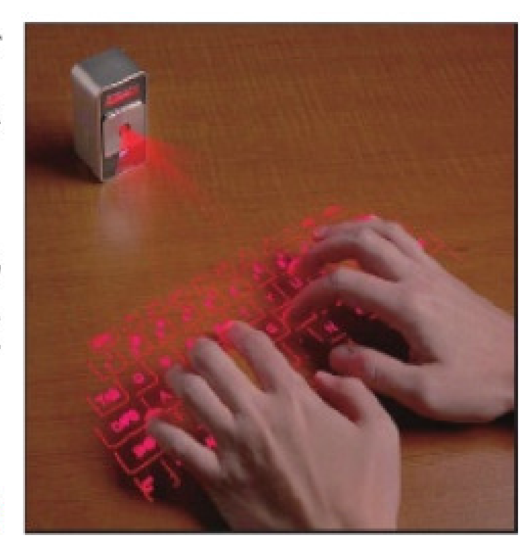
3.投影键盘：CubeLaser



↑很小很可爱

为了打字方便，你正打算给iPhone、iPad配个带键盘的保护套？最好不要那样，一是重量提升明显，二是键盘按键尺寸偏小，打字非常不舒服。现在投影技术很时髦，你不如试试CubeLaser这样的产品，它的本体是个小盒子，可以投影出全尺寸键盘，配合手机平板使用再好不过了。

CubeLaser通过蓝牙与其他设备配对使用，除了移动设备外，多数笔记本电脑也能用得上。参数方面，虚拟键盘的检测率是每分钟400次敲击，普通用户应该都在这个范围内，产品内置700mAh锂电池，通过USB充电，电量可连续使用150分钟。



→售价约合人民币700元

4.应用AR：AppTag玩具枪氧计



←长得很像玩具水枪

AppTag是一个用在智能手机上的玩具枪，它应用了虚拟现实技术，玩家通过手机屏幕观看，画面中不仅有现实中的场景，还有游戏中出现的虚拟物品。AppTag官方视频中演示了3款游戏，一个是打靶，一个是打罐子，还有一个是用于多人对战的射击游戏，不过总体质量上说都比较一般，适合年龄比较小的小孩子玩耍。玩具售价60美元，价格稍高。

TaskOne iPhone保护套

据统计，类似瑞士军刀的小工具，是普通朋友之间送礼的上佳选择，而追求新意的人，应该了解一下TaskOne。TaskOne会让你iPhone变成“瑞士军刀”，它内置22个小工具，而且只有5mm厚。TaskOne的背部可以当成尺子，侧边隐藏了小刀、锯条、开瓶器、螺丝刀功能。



↑以后送礼就送它了！

5.手机绿箭侠：BowBlade

看过连续剧《绿箭侠》的朋友或许也想试试射箭的感觉，那么就买一个BowBlade吧！它的外形是一支弓，智能手机相当于箭（别担心，你不用把手机射出去）。在手机的屏幕上，你可以观察虚拟场景，弯弓射箭的要求的姿势和力道也和现实中的非常相似。这款玩具的开发者表示，人们平时总喜欢驼着背，缩在一边玩手机上的游戏，那样对身体很不好，而BowBlade会让你站起来动一动，这就是他推出这款玩具的目的。



↑锻炼身体，很好！

写在前面

如果说本期的桌游栏目有一个关键词的话，那一定就是“卡牌游戏”，本期的大部分内容是围绕这个词展开的。

首先是《LCG的春天？！》这篇文章，讲的是成长式卡牌（LCG）相关内容。正如文章中所言——“战锤”“权力的游戏”“克苏鲁的召唤”“星球大战”“魔戒”“矩阵潜袭”，这6款LCG，如今都有中文版本。在上期的导语中，我们已对这种LCG扎堆儿的现象提出质疑，但那都是针对开发方和销售方的，对于普通玩家而言，多一种选择总是好的。不过还是要提醒一下，选择时要慎重，衡量一下自己的经济能力和可投入的精力再做决定吧。

LCG从出现伊始，就被拿来和老前辈集换式卡牌（TCG）相比，除了“提供一种新的卡牌对战模式”这种必有的说辞之外，主要还是经济方面的——对于玩家来讲，LCG要比TCG省钱。所谓“新的游戏模式”，总有不新甚至最终让玩家感到厌倦的时候，“省钱”看起来确实是实实在在的。或许是LCG省钱吧，但长期玩的话，确实也是不小的坑。

在《LCG的春天？！》这篇文章里，我们还着重介绍了“矩阵潜袭”这款LCG，小编觉得这款游戏最有特色之处在于其“非对称的对战牌组”的设计。同时，以赛博朋克为背景的桌游并不多，推荐大家去尝试一下。

接下来的文章是关于《三国智》TCG的介绍，这款游戏从2009年下半年推出开始，本刊就一直保持着关注。TCG因为游戏类型本身的特点，必须要持续投入而且要积淀很长时间，才能有所成就。经过了几年的发展，《三国智》确实已成为国产原创TCG中的佼佼者。

本期“桌游机制”的文章，讲了接招（Take That）和商品投机（Commodity Speculation）两种机制，前者算是新鲜事物，刚刚被认可为新的桌游机制，使用这个机制的游戏也不多。使用这种机制的游戏一般对抗性比较强，对于这一点，有些玩家很喜欢，有些很不喜欢，争议有些大，不过对于游戏机制而言，有争议就意味着有发展。

桌游的机制，如同电脑游戏的类型一般，也是在不断发展变化的，会有一些新的有趣的机制出现，也会有一些老旧机制渐渐地没有游戏再去使用它。

本期的DNF卡牌文章，介绍了魔道学者、枪炮师、圣骑士、刺客这4个子职业的套牌，这4种套牌可谓是特点分明，每个职业都有自己独到的克敌制胜手段。这款诞生时间不长的TCG，展现出了其鲜明的特色与活力，值得大家一试。P

LCG的春天？！

■北京 君子不器

LCG即成长式卡牌游戏，一般专指由美国FFG公司出版的一种卡牌游戏形式，它摒弃了TCG（集换式卡牌游戏）的交易与收集，而是以不断推出固定的扩展包为基础，给卡牌库增加新的牌。另一方面，LCG在组牌上基本沿袭了TCG的方式，让玩家自主创造自己的牌组。同时LCG规则上更倾向桌游，有可供2人完整体验游戏规则的基础包和多变的游戏机制。从2008年开始，FFG公司已经出版了4款LCG卡牌游戏，它们分别是：《权力的游戏》《战锤——入侵》《克苏鲁的召唤》《魔戒》。2012年底，FFG又出版了两款新的LCG产品：《Android：Netrunner》和《Star Wars》，之前我们我们介绍了《Star Wars》。而近期这两款游戏的中文版也陆续上市了，中文版的发行，可以让更多玩家愿意去尝试这一系列的卡牌游戏，我们今天再来了解一下《Android：Netrunner》。

这款游戏中文译名已经确定为《安卓纪元——矩阵潜袭》，这个Android与目前的手机系统并无太大关系，只是对一个未来科幻世界的定义，与之前出版的《Android》和《Android：Infiltration》都是一个背景，这个背景被统称为赛博朋克，描绘了计算机和电子化高度发达的未来人类社会，在这个环境下，克隆人、生化人、人工智能等成为社会的重要组成部分，而网络和计算机创造的虚拟现实世界中，个人或黑客与大企业之间的矛盾，一般是这个背景下所要表现的主要故事内容。这款游戏也是如此，而且，它表现得更为直接，更为真实。

这款游戏的设计师有两个人：Richard Garfield和Lukas Litzsinger，前者是大名鼎鼎的万智牌之父，难道



1-3.由香港战棋会代理的3款LCG游戏——《星球大战》《战锤——入侵》《克苏鲁的召唤》

说，这款游戏是他的最新力作？并非如其，1996年万智牌之父设计了名为《Netrunner》的TCG卡牌游戏，如今的这款LCG与之前的TCG有着一定的继承关系，而FFG就是买下了之前TCG的版权，才得以出版今天的LCG。所以大家也就不难猜出设计师中的后者Lukas Litzsinger，是FFG委任设计LCG的相关设计师，因为LCG不可能照抄TCG，要针对LCG的对战方式和发行方式，对机制做很大的修改，下面就让我们了解一下具体玩法。

首先，游戏的卡牌分成两大类，一类叫做公司牌，由控制“公司”的玩家用来组牌，一类叫做潜袭者牌，由在游戏中扮演“潜袭者”的玩家使用。这两种牌有着不同颜色的卡牌背面，而且卡牌的种类和属性也完全不同。

公司这一边有：防火墙牌（用来保护玩家的服务器）、事务牌（即战术卡）、议案牌（包含游戏胜利所需的胜利点）、升级牌（可以给玩家的服务器升级）、资产牌（提高公司收入的卡牌）；潜袭卡牌包含：特性卡（包含玩家的形象和一些牌组限制和特殊功能，公司也有对应的一张特性卡）、硬件卡（提高玩家的一些数值）、资源卡（潜袭者主要的金钱来源）、程序卡（用来破坏防火墙的进攻卡）、事件卡（如同公司的事务卡）。

从卡牌的设计上我们可以看出，游戏的双方卡牌内容完全不同，游戏中的行为也完全不同。潜袭者作为攻方，要入侵公司的各个服务器（代之为手牌、牌库、弃牌堆，以及放议案牌或资产牌的远程服务器），而公司方则要通过放置防火墙来保护这些服务器，保护议案牌不被偷走，并尽快将议案进行推进，从而变成自己的分数。游戏采用完全开放的行动方式，既玩家在自己的回合内可以自由选择消耗行动点去做各种事情，并没有详细的流程要求，其中公司玩家有3个行动点可以使用（在使用行动点之前，需要抓一张牌）：1.面朝下打出一张牌，扣在桌子上的一个区域内；2.打出一张战术卡（如同其他游戏一样）；3.从银行拿一块钱；4.抓一张牌；5.花一块钱摧毁一个潜袭者的资源卡；6.花一块钱推进一张卡；7.花3个行动清除所有卡牌上的病毒标记。而在潜袭者的回合中，有4个行动点可以分配：1.拿一块钱；2.抓一张牌；3.打出一张牌；4.2块钱清除一个锁定标记；5.打出一个事件；6.进行一次潜袭。

玩家间的交互主要出现在潜袭这个行动上。潜袭的流程如同一场进攻，同时也是游戏中最重要的过程，首先，潜袭者要宣布入侵哪个服务器，如果公司方在这个服务器前面有防火墙，则要选择是否打开防火墙，如果防火墙被打开，则潜袭者要尝试使用程序破解防火墙的子程序；从而达到通过防火墙的目的。首先，程序的力量数值必须等于或大于防火墙的力量才能尝试破解防火墙的子程序；其次，程序所能破解防火墙的类型必须正好相同，防火墙一共有4种类型：警报、屏障、门禁和陷阱。如果玩家的程序类型相对应，就可以根据程序的消费数值，破坏防火墙的子程序。防火墙的子程序功能各异，有些会结束玩家的入侵，这是必须想办法破解的，有些会对玩家造成伤害，这会导致玩家弃牌，有些还会摧毁玩家的程序，如果玩家没办法解决这些子程序，它们就会挨个执行，如果没有能结束入侵或导致潜袭者失败的子程序，则潜袭者可以通过这个防火墙，面对下一个防火墙，













4-6.游人码头代理的3款LCG——《安卓纪元——矩阵潜袭》《魔戒》《权力的游戏》
7-9.《安卓纪元——矩阵潜袭》特点鲜明，十足的“赛博朋克”感觉

或者入侵成功。如果入侵成功，根据服务器不同，玩家会有不同的效果：如果是手牌，则可以随机抽取一张，是议案可以直接得分，是资产可以支付费用弃掉，其他要还给公司玩家；如果是牌库，则只能翻开第一张，效果同手牌，如果是弃牌堆，则可以查看所有弃牌（因玩家的弃牌是背着弃），效果同手牌；如果是远程服务器，则可以查看是否是议政或资产，如果是陷阱，则潜袭者可能会直接输掉游戏。

如果有一方能够凑够7个胜利点（每张议案牌上可能会有1～4点），则立刻获胜，除了获取议案牌外，如果“公司”玩家抓空牌库，也会输，而如果潜袭者受到伤害，导致弃牌而手中没有足够的牌可以弃时，也会立刻输掉游戏。

以赛博朋克为背景的桌游并不多，国内接触这个题材的人也非常少，随着这款游戏的引进，相信会有更多的玩家了解这个背景，而万智牌之父对游戏的设计，也让国人眼前一亮，非对称的对战牌组，自由分配的回合行动，逼真的黑客入侵，计算机网络的追踪与反追踪，各种防火墙与陷阱等等，给玩家带来了全新的游戏方式和体验，IT从业者或许对这些更感兴趣一些，这也是我们本次花这么大篇幅来具体介绍玩法的原因。

与同时上市的《星球大战》相比，《矩阵潜袭》从各方面都更吸引玩家，这一点无论是在BGG的排行榜上，还是从全球的销量上，都很明显。但另一方面，只发行了3年就停止了的《Netrunner》TCG卡牌游戏，也让人心存疑惑。为什么



10.本图取自游戏的说明书，为对战双方的形势示意图，两种身份的玩家，在游戏中的关注点和获胜方式都不相同，是本游戏独到的特色

如此新颖的游戏却未能更长久地生存下去呢？

就游戏本身来看，在经过一段时间的尝试和体验后，也发现一些不尽如人意的地方：玩家的努力具有不确定性，从公司方面看，因为玩家要防御的卡牌位置至少要有3个（牌库、手牌、弃牌堆）。假如手牌一旦失守，则潜袭者可以随机抽牌，而组牌时议案牌需要占玩家卡牌的一定比例，所以抽到议案牌得分的比例是有的，这就要看运气，而如果牌库失守，则牌库顶端的牌谁也不知道，可能翻开就是分，而游戏规则是得7分就能获胜，如果遇到没洗开的情况，可能连翻两张就能锁定胜局了。

而从潜袭者方面看，突破层层防火墙之后，很可能公司放的是一张陷阱，造成一定数量的伤害直接输掉游戏，而不入侵的话则完全无法获胜。这种具有赌博性质的结算方式，在很多情况下会令一方玩家欢声雀跃，另一方玩家垂头丧气，使牌组中有效的策略不能取得有效的结果。另一方面，游戏中的钱非常重要，而且钱的作用不在于花掉，而在于持有，公司要准备充分的钱用来激活防火墙，而潜袭者也需要充足的钱才能破坏防火墙的子程序，一旦钱出现断档，对方就可以很轻易地掌控局势。最后一点就是互动性，很多玩家会遗憾“矩阵”缺乏互动性，玩家只能在自己的回合行动，手中的卡牌不能在对手的回合打出，只有一些资产卡会随着入侵生效而触发，并不像其他卡牌游戏那样可以结算行动链或者进行响应。

游戏有这样那样的问题是正常的，没有完美的游戏，只有热爱游戏的玩家，所以，无论是中规中矩的《星球大战》，还是新颖有趣的《矩阵潜袭》，都会在今年成为玩家瞩目的焦点。

关于LCG的现状和远景

如今，同时有6个LCG可供玩家选择，题材广泛而令人瞩目，魔幻背景的“魔戒”，“战锤”世界的“入侵”，恐怖风格的“克苏鲁”，科幻题材的“矩阵”，拥有无数Fans的“星战”，以及小说畅销、美剧热播的“权力的游戏”，或许总会有一款是你的菜。FFG在LCG上的投入是巨大的，凭借这些优秀的题材，以及完全创新的机制，已经成功地从TCG玩家阵营中拉拢到相当的用户。

另一方面，从LCG推出之初就广为宣传的“消除集换式某些弊端，强调组牌的重要性”等口号，可谓是响彻桌游界，笔者也曾在口号的影响下，深信LCG将成为TCG的掘墓人，事实是怎么样的呢？

LCG的扩充出多了，对玩家也是一种经济负担

第一批LCG至今已经发展了3年，进入了第四个年头，而TCG并未表现出衰败之势。同时LCG也显露出了一些弊端：主题内容的耗尽；越来越大的牌池，给新手很大的压力；新牌与旧规则之前的冲突等等。

LCG逐渐成长的过程中也遇到了与TCG一样的一些无法避免的问题，而新的LCG的出现，也是内部竞争的一个开始，必定会有个优胜劣汰的过程。虽然现有游戏的背景与机制都完全不同，但由于销售体系相同，玩家不可能同时购买太多的LCG产品（这会给自己造成庞大的固定消费）。

这些问题FFG也是看在眼里，急在心里，一是因为如果任何一个LCG产品不再出版扩充，那么就意味着它的死亡，会导致大量产品积压；另一方面是新的LCG销量差，卡牌玩家人数饱和，不愿意接受新的卡牌。资历较深的LCG玩家经过几年的跟随，也认识到了LCG也不是“小坑”，所以在新的LCG出现之后，都抱着谨慎的态度来看待。FFG作为桌游界资深的厂商，推出不少举措来应对这些问题，比如禁卡和限卡的增加，强迫玩家缩小牌池；每月一小扩的出版速度改为半年一大扩等等，放慢速度，给玩家更多的空间。当然，这些举措是否会收到明显的成效，目前还在摸索当中，因为没有前人的路可以借鉴。

不管怎么说，作为新生事物而又不乏支持者的LCG，正在非常快速地发展着，它虽然无法取代TCG，却也在不断挤压着其他卡牌游戏生存的空间。同时，卡牌游戏的电子化似乎也不可避免，不远的将来，LCG也一定会进入电子游戏领域，或许那时会迎来更广阔的发展前景吧。

羽翼渐丰的《三国智》

自《三国智》卡牌游戏推出时起，本刊就对其保持着特别的关注，并多次对该产品及后续的扩展进行了报道。一方面，我们特别希望这个中国特色很浓的国产原创TCG能够有非常好的发展；另一方面，最初我们对这个游戏的发展前景充满忧虑。众所周知，一款TCG要在市场站稳脚跟，绝不是短时间内可以做到的。首先，TCG需要有完整的对战体系，各种设定及规则需要不断完善，TCG的核心基础——一个有由当数量卡牌组成的卡牌库，也需要很长的时间才能形成。而且，对于一款新推出的TCG，基础的用户群需要慢慢培养，高水品的牌手队伍更不是一天两天就能成型的。更大的担心源自营销方面，虽说TCG是公认的“圈钱快”的游戏类型，但那是在产品有相当知名度且用户群已经形成之后，同时TCG后续扩展的开发所需的各项投入又十分巨大，可如果不定期推出扩展包之类的内容，游戏又绝不会有前途可言。



这是推广包“骑”战术套牌中的关老爷，画面非常有感觉

好在，《三国智》这几年的发展，打消了我们绝大部分的担忧。从2009年下半年到如今3年多的时间里，游戏的规则和对战体系逐渐成型并日趋完善，而且非常具有三国特色，这一点十分不易。记得游戏刚刚推出时，小编和一个圈内比较资深的万智牌手朋友提起，他的第一反应是——不会又是个“博图三国志”吧？现在看来，这种担心是多余的，而《三国智》已经证明它确实走出了自己的路。

《三国智》到目前为止，已发行了基础包、补充包、扩展包、预组包和推广包。基础包“黄巾之乱”目前已是第三版，含两套入门卡组，优化了规则说明，加入了新的黄巾军将领跟汉军将领，让基础的打法更加丰富。补充包包括“黄巾之乱”环境下的虎牢关&天子不臣、戟殁黄沙，还有“官渡”环境下的惊蛰、曜武和潮升，以及“赤壁”环境下的卧龙。扩展包包括“十八镇诸侯”和“虎狼围”，“十八镇诸侯”属限量发行，以阵营为组卡核心思路，值得一提的是此版发行的25张卡全为闪卡，是收藏向高于实战向的版本。“虎狼围”是首款多人对战包，专为2V2或更多玩家人数的场合设计，董卓和吕布阵营首次登场。

本次要重点介绍的是预组包和推广包。预组包是新人玩家的进阶选择，就是开发者预先采用某种战术组好的套牌，包含“乌丸、鹤翼、奇谋、暗箭”4套战术。小编使用这4套预组套牌进行了游戏，总体的感觉是每组牌的特点都比较明显，对新手玩家有明确的指导作用。推广包针对的玩家群更“低端”一些，是真正意义用于新手的教学引导，共含“步、弓、骑、谋”4套战术套牌，每组套牌只有30张（正常情况下的套牌至少50张牌）。小编特意找了完全没有接触过《三国智》的两位朋友，进行了简单的指导说明（小编本人的水平大致是用得上前文提到的预组包的初级水准，所谓指导的效果可想而知），然后就下发套牌让两位看说明书，最后的结果是两位勉强可以打。考虑到TCG本身的门槛比较高且这两位真的是完全没有任何基础，这个结果尚可接受，而且其中的一位表示了对这款TCG有相当的兴趣并愿意去深入了解。

总体而言，《三国智》的产品布局比较合理，补充包的数量及推出的频率也都还合适，为不同层次的玩家考虑的比较周到。

所谓集换式卡牌游戏，首先它是卡牌游戏，其次就是“集、换”两字。除了能游戏对战以外，还要能引起玩家收集、交换的欲望。要达到后一个要求，卡牌在美术方面的表现至关重要。《三国智》的美术风格偏写实，虽不是一下子让人眼前一亮的感觉，但与“三国”这个大背景却很贴切。小编曾把卡牌给周围喜欢“三国”的朋友们看（他们都不是卡牌游戏玩家），普遍的反应是——虽然算不上很漂亮，但确实“很三国”，联想到这票人对任何与“三国”有关的东西的“高标准严要求”，这个评价已着实不低。

集换式卡牌，说到底还是小众游戏，《三国智》能有今天的局面也殊为不易，小编从旁观者角度，有些意见和建议要提出。首先是规则的细化和严谨化，TCG发展过程中，难免要不停加入新的规则，但加入新规则时一定要慎重，决不能影响到游戏的平衡性。其次是补充包的发售频率，老实说不论是万智牌还是魔兽卡牌这样的国外精品，都存在着补充包发售频率偏快的问题，这实际上是竭泽而渔，长此以往玩家不堪重负最终就会放弃，《三国智》在这方面表现还不错，希望长久保持。最后是宣传及组织比赛的问题，酒香也怕巷子深，就目前来看，宣传的力度和投入还要加大才行。P



上面的4盒是推广包，
下面的4盒是预组套牌

桌游机制纵横谈/19

■北京 君子不器

机制十九、接招（Take That）

Take That，暂且将之译为“接招”吧，这个机制是BGG（http://www.boardgamegeek.com/）最近刚刚开列出的一种机制类型，应该是网站的管理者根据游戏所包含的相同机制进行归纳的结果，与之相关的游戏大约有60种，算是应用游戏数量相对较少的一个机制，但既然将其单独列为一种机制，就一定会有其原因的。

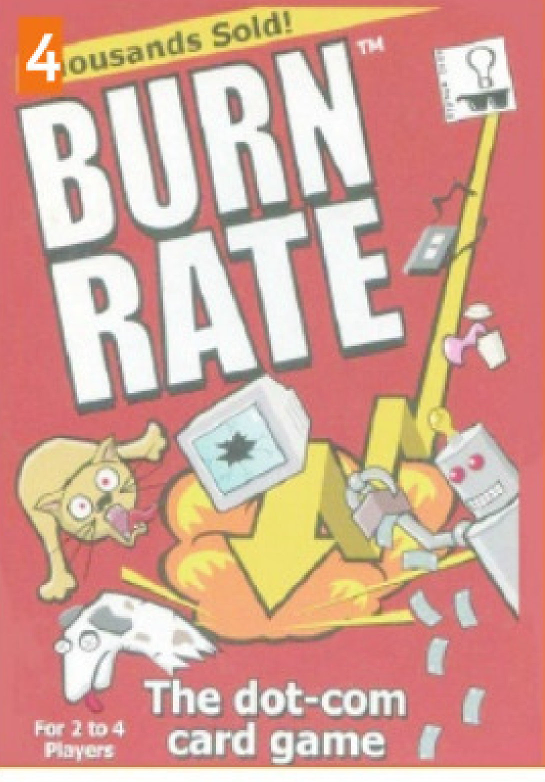
所谓“接招”是指：玩家在游戏中要将一些游戏组件放到自己面前的桌上，这些组件可能是从手中打出的牌，或者游戏开始时就摆好的。而这些组件就是其他玩家要在游戏中摧毁的目标。因此，一般来说，游戏的胜利目标就是不要让其他玩家摧毁你面前的所有组件，而你要将其他所有玩家面前的组件都摧毁。在多数情况下玩家的目标是随意选择的，而这种情况的结果会导致出现激烈的对抗，最终只能剩下一个玩家。

从这段对机制的概括来看，使用这款机制的游戏大多应该是属于美式游戏，因为它有两个特征比较明显：1.玩家间的冲突很直接；2.会有玩家中途退出游戏。我们先来看几款比较知名的包含这个机制的游戏，然后再对机制本身进行简单的分析。













1.《大爆炸》封面（法文版）
2.《大爆炸》中的卡牌“战舰群”
3.《烧钱计划》中的各类卡牌
4.《烧钱计划》封面
5.《牛奶桶》封面（德文版）
6.《牛奶桶》游戏配件

《Mag Blast》，中文译名：大爆炸，这是一款轻松的太空对战卡牌游戏，最多支持六人同时游戏，玩家在游戏开始时抽一张主舰牌，放在自己面前，这张牌就是其他玩家攻击的目标，然后玩家从牌库抽取卡牌，这些卡牌包括各种射击牌和战术牌。玩家轮流回合，每回合包括补牌阶段、支援阶段和进攻阶段。补牌阶段玩家可以选择弃掉手牌，并补到手牌上限；支援阶段，玩家可以从战舰牌堆抓一战牌放到主舰的旁边，左前右任选，这些战舰用来攻击别的玩家，同时，如果其他玩家从对应位置进攻主舰，他们也可以防御主舰不被打坏。游戏有个搞笑的设定，就是当玩家进攻时，他必须模拟对应武器发出声音才能算进攻有效，否则对应的武器当作没有命中。这款游戏是接招类游戏非常典型的作品，在市场上也比较受欢迎，已经发行了第三版，游戏正如上文所述，属于“战个痛快”的美式游戏。

另一款曾经介绍过的游戏《Burn Rate》（中文译名：烧钱计划）也包含这个机制，在游戏中，每位玩家扮演一家网络公司的老总。要雇佣4种人才进行项目开发。但在游戏中，自己的4种人才也同时是别人的目标，玩家间可以互相传递坏订单，或者将别人的好人才挖走。游戏每回合结束都会根据你的员工薪水和坏订单成本等费用算一个支出总和，从你的现金总数上扣除。当有人因支出过多而破产时，游戏结束，其他人中谁的钱剩的最多，谁获胜。《烧钱计划》在2002年刚刚出版时就大受好评，一是题材时髦，二是玩法简单。但游戏的热度持续时间不长，很快就淹没在德式游戏的大潮中了。与上一款相比，虽然冲突并不激烈，但玩家间的互动方式却多了，使游戏有很强的代入感。

还有一款名叫《The Bucket King》（暂译为《牛奶桶》）的游戏，虽然它并未进入这个机制的分类下，但我却觉得它包含这个机制。游戏中有5种颜色的小木片，代表5种桶，玩家要每种颜色拿3个，然后将这15个桶摆成一个金字塔状放到自己面前（最底下5个，然后是4、3、2、1），在游戏中，玩家通过出牌来拆掉别人的金字塔。游戏中的牌也对应5种颜色，游戏前每人12张，玩家的出牌规则必须满足同色更大数字的原则，并同时可以出3张来取更大的数值，但无论出了几张牌，之后只能补一张。当一位玩家无法出比上家更大的同色牌时，他就要扔掉一个这种颜色的桶，而如果因此导致其他桶没有两个桶做支撑，则那些桶都扔掉，最终会导致金字塔整体倒掉。这款游戏比之前两款游戏更加的简单和快速，并且玩家的目标也变成了有趣的金字塔，而不是卡牌。这款游戏已经绝版，但很多玩家非常喜欢玩。

通过上述3个例子我们可以看出，这款机制强调的是玩家间的透明度和对抗性，无意在游戏加入推理或猜测的成分，而如果你打算应用这个机制来设计游戏，就要考虑这个机制具备的较强的对抗性，会有玩家在游戏过程中被淘汰出局，虽然这不成其为玩家会不喜欢此类型游戏的原因，但多少会影响游戏的定位和玩家的体验。

机制二十、商品投机（Commodity Speculation）

这是一款较为常见的机制，在BGG上包含这种机制的游戏多达500多种，它主要是指玩家在游戏中用钱购买各种商品，并将自己购买的商品变成游戏中价值最高的商品。通常这些商品的价值会随着游戏的进行而不断地变化，玩家通过买卖之间的差价来挣钱。

在包含这种机制的游戏中，通常也会有两种情况：1.投资游戏，玩家对商品只能间接地干扰数值的变化，因此玩家很难通过改变价值来损害其他玩家的利益。2.合伙游戏，玩家在游戏中有机会可以完全操纵商品的价值，强迫玩家与其他人合作，或者解散同盟。在这两种情况下，商品投机一般以拍卖的形式来买卖商品，而并非简单地购买，因此它也可算是拍卖机制中的一个子项，但在商品投机机制中，拍卖只是一种解决方式，而最终的目的还是挣更多的钱。下面就举几个例子来看看商品投机在游戏中的应用方式。

玩过桌游的人没有几个不知道《马尼拉》的，《马尼拉》——智慧与运气的完美结合，商品的投机与赌博，它以相对简单的规则、轻松的游戏过程等等特点成为新手必玩的游戏之一。在游戏中，玩家会持有4种货物的股票，这些股票会在游戏结束时换成钱，而获得它们或提升它们的价值的方法是要当船长，并将货物走私到目的地。在走私的过程中，玩家可以将随从放到各种岗位从而获得回报，也要通过掷骰子来决定船的移动速度。在3次移动后，如果船可以成功到港，则对应的货物股票价值就会提高一个档次，这将对玩家获得胜利有着很大的帮助。

如果说《马尼拉》元素太多，并不能看清机制在其中的重要性的话，那么另一款游戏一定会让你感觉到投资的意义，这就是《现代艺术》，《现代艺术》是RK拍卖三部曲中最著名的游戏，也是拍卖游戏中的鼻祖和最经典作品之一。在《现代艺术》中，玩家为了获得更多的钱，而开始规划自己的商品投资方向，并会打压其他玩家，让自己的画可以保持在前三位，这种方式一是通过卖，二是通过买，熟练运用把握时机进行买卖，才能达到经济利益最大化。

以上两个游戏，《马尼拉》属于第一种情况，因为在游戏中玩家无法损害其他玩家的利益，只能让自己的物品尽快提高价值。而《现代艺术》则属于第二种情况，一是因为画的价值，玩家可以想法使其发生变化，在提高自己画的价值的同时，也会降低其他玩家画的价值；二是因为游戏中玩家会自然地形成合作关系，互惠互利，但这种关系又会随着购买了不同的画等因素而发生改变。

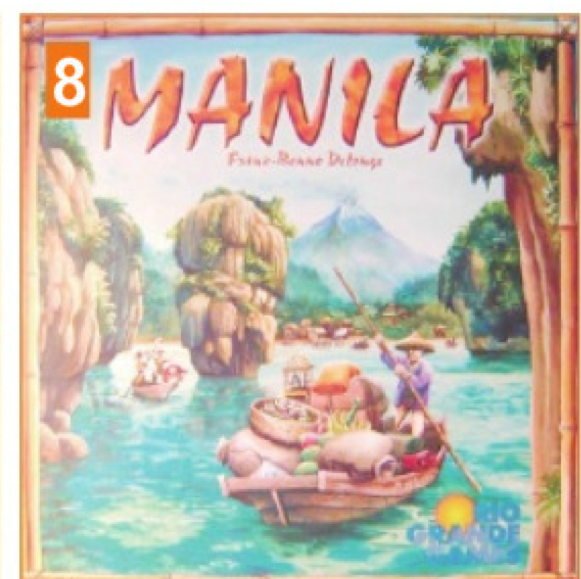
除了上述两款经典游戏以外，也有很多不太知名的游戏运用了这个机制，比如在《Key Largo》中，玩家在去商店买东西时，就要考虑其他玩家是否有意向去，因为根据去商店的人数不同，各种商品的出售价值也会改变，人多的时候卖得便宜，人少的时候卖得贵等等。

而在《Colossal Arena》中，玩家则是要押钱到各种怪物身上，看哪只怪物能打败其他所有怪物，并获得最终的胜利，从而得到自己的赌注和奖金。

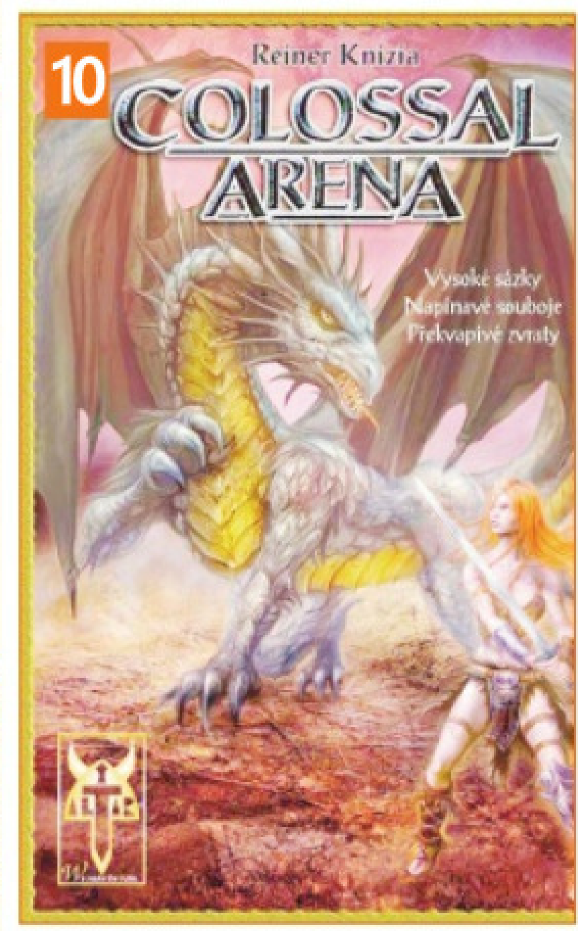
前文在讲实例的时候，讲到了《现代艺术》这款极具知名度的典型的拍卖游戏，但这款机制的应用，并非是完全以拍卖的方式来展现，所以算作拍卖的子项也略有不妥。这款机制需要其他机制的辅助才能实现，并非能独自构架出一种游戏模式，包含这种机制的游戏，大多能给玩家一个较为统一的理念和思考方向，那么就是低买高卖，获取最大的利益差值，以及如何保证自己的利益、打压其他玩家的利益。而这些想法，也正是现实生活中商人的想法。

很多机制都来自生活，就如同艺术的一句格言一样：“源于生活，高于生活”，桌游的机制也是如此，它可以让你学到各个领域的常识和知识，从而帮助你更好地面对生活中出现的问题，而如果你在生活中已经有类似经验，那么当玩到相应桌游时，也一定如鱼得水，势不可挡。P











7.《马尼拉》的游戏配件
8.《马尼拉》封面
9.《现代艺术》的游戏配件
10.《Colossal Arena》的游戏封面
11.《Key Largo》的游戏配件



DNF卡牌职业套牌漫谈

从上一期紧张激烈的决斗场中出来透透气吧！萝莉、大枪、刺客和大叔的玩家已经要开仇杀了，为什么两期都是介绍街霸和狂战士呢？！本期就一并满足其他4个职业的玩家喽，超值大放送！

暗夜使者

为了暗精灵的未来，她们来到了阿拉德大陆。暗夜使者擅长使用匕首和双剑等短兵器进行迅捷的致命攻击。在DNF卡牌1版中，暗夜使者的子职业为刺客。

在卡牌中，刺客是使用弃牌流的角色。其所有的弃牌效果都会附带攻击效果，使对手防不胜防。初看之下，刺客的弃牌能力比起魔道的抓牌相差甚远，但是通过实战我们发现，这个看似能力不强的职业却是当前环境下一等一的强力职业。

刺客的操作不同于其他的职业，DNF卡牌的本身便在于使玩家享受连击的快感，还原游戏中连招的操作。但大家往往会忽略一个重要的问题，就是如何赢得连击。刺客有着环境内最好的比拼牌——雷光刃影，如果善用将会极大的增加获胜几率！

众所周知，霸体是可以强制赢得比拼的，也就是说，你手中只要拥有1到9的所有速度段卡牌，那么你用雷光刃影比拼就可以稳赢，而雷光刃影的1速决定了你可以从最低的速度段开始连起。

如果你还在为刺客打不过其他职业而苦恼，还在为手牌不多而发愁，那么不妨试试如下的打法：先用一些有手牌调整能力的牌进行比拼和连击，慢慢积攒手牌，待手中卡牌速度段齐全便凭借一套连击解决问题！

圣职者

他们是为除恶扬善和普度众生而接受残酷训练的虔诚信徒。圣职者受过神谕和启示，善用快速的拳法与敌人抗衡，拥有治愈伤口的技能。在DNF卡牌1版中，圣职者的子职业为圣骑士。

在卡牌中，圣骑士是1版中唯一可以治疗的角色。各种治疗手段层出不穷，会让对手越打越绝望。圣骑士还能通过治疗来增强自己的攻击强度，边治疗边输出是让任何对手都感觉头疼的事情。

以上三张卡牌充分展示出圣骑士的全面性：能奶能T能DPS。

光之复仇，在治疗的同时还可以输出，这种我们通常称











1-2.刺客套牌中，善用“雷光刃影”的“霸体”能力是获胜的关键 3-6.圣骑士套牌的关键张——光之复仇、恶魔之手、忏悔之锤，都是围绕治疗展开的

之为吸血类的卡牌，强度是毋庸置疑的；恶魔之手，强大的保命技能，对手的连击牌不能造成伤害，即使输掉比拼，你又奈我何；忏悔之锤，强大的输出技能，如果能跟某个伤害翻倍的卡牌组合……伤害量简直无法直视了！

“圣光战斧”“蓝色日冕胸甲”这两张装备的组合也是极其有趣，比拼输赢都可以治疗，让对手哭笑不得啊！强大的治疗量与减伤，再加上某些强大的输出技能，如果想击败圣骑士，就必须速战速决。

魔法师

她们是使用魔法力量攻击敌人的魔族！她们拥有俏丽可爱的外形，无需学习便可以掌握初级的魔法攻击敌人。魔法师的体力和防御力较弱，但她们掌握的多种魔法技能弥补了她们的缺陷。在DNF卡牌1版中，魔法师的子职业为魔道学者。

在卡牌中，魔道学者是1版中唯一可以突破手牌上限的角色。玩过TCG类游戏的玩家都会明白，手牌在这类游戏中的重要性。拥有足够多的手牌，就说明玩家拥有足够多的选择。魔道学者通过手牌优势控场，可以使对手在无可奈何间就被击败。

弹跳旋转扫把、龙牙、天击等，这些都是魔道学者的抽卡神器，可以迅速地补充手牌，建立手牌优势。看过我们前面规则介绍的朋友却要问了：不是手牌上限最多10张吗？那么接下来就是见证奇迹的时刻了！

正是魔道学者的皮甲装备——天帷巨兽：赤龙皮甲护肩。2点经验值即可装备，手牌无上限，魔道必备神器！

接下来再看一个组合技：起始包中的思维冷却的能力大家都已经很熟悉了，大家一致认为其能力使用出来的难度颇大，那么加上猛毒粉呢！从1速连到7速再从7速连回1速（魔道学者的手牌不是问题），有玩家计算过，一回合极限能打到150+伤害哦，刺激吧！

神枪手

生活在天界的他们，是善于利用枪械攻击敌人的战士！神枪手熟悉各类枪械和重火武器的使用方法，且任何时候都能迅速举起枪械攻击敌人。在DNF卡牌1版中，神枪手的子职业为枪炮师。

在卡牌中，枪炮师是1版中唯一可以操控牌库的角色。可以操控牌库的牌是TCG类卡牌游戏中最厉害的卡牌类别，没有之一。可以在牌库中任意检索自己需要的卡牌，光想象一下就知道有多逆天。

枪炮师牌组的特色简单来说就是：搜、展、翻。听着很像最近流行的洗、剪、吹吧，那么这3个词究竟是什么意思呢？

以下3张卡牌很好的体现了枪炮师的三大特点：BBQ为代表的可以在牌组中任意搜索卡牌的能力；重火器拔击为代表的可以展示牌库顶的能力；加农炮为代表的可以在被展示出来时体现价值的能力。

如果再配以攻击计划、浮空弹等可以对牌库顺序进行调整的卡牌，枪炮师的牌组可以说是要求最高的，不但构组要求高（因为可以检索卡牌，有些卡牌就不必放满，这样选择性就多了许多），玩家对牌组的调配能力也要求极高。

















7-10.魔道学者最大优势在于可以突破手牌上限，天击是抓牌利器，猛毒粉充分利用了手牌多的优势，天帷巨兽：赤龙皮甲护甲更可以让你手牌无上限
11-14.枪炮师是1版中唯一可以操控牌库的角色，相应的，对牌手组牌能力及如何在对战中发挥自身优势要求较高

龙裔与阴影女巫

■天津 半神巫妖



今天我要讲的这个故事，发生在一个时空交错的疯狂年代里，故事是关于天际伟大的龙裔英雄霍尔斯塔·费伦与美丽的传道法师塔菈莎·瓦洛芙瑞共同冒险，并找到神器——法师之神马格努斯的内裤的故事。请不要笑，这可是关于奈恩以及艾伯·托瑞尔两个世界的魔法稳定以及一个老亚龙人偷窃生涯的大事呀！

故事开始于天际省裂谷城的蜂蜜与狗酒馆，在一个双月被乌云吞噬的夜晚，我——德卡扎，一名骄傲的亚龙人小偷当时正在撬酒馆二楼一间小屋的锁。当时我是如此的警觉，以至于我黑色的鳞片似乎都能感到墙壁上烛火的温度，但不知为何却对我身后站着的那名大汉丝毫没有察觉。

当然，这并不丢人，因为站在我身后的，是刚刚拯救了天际省乃至整个奈恩世界的传奇英雄——龙裔霍尔斯塔。其实，我试图撬开的就是他的房间，而直到今天我仍很感激他当时并没有用龙吼把我吹飞。这个膀大腰圆满脸通红的传奇英雄当时就这样站在我身后紧盯着我，然后说出了那句我至今记忆犹新、振聋发聩的话：“你是谁？为啥你有尾巴？把尾巴还给我！”

紧接着，这个醉醺醺的传奇英雄，像一座山一样倒了下去。在我好心地用他口袋里的钥匙打开屋门，并顺便拿走了一些我认为是导致他行走不稳的金币后，我把他拖进了屋里并兜头浇了他一盆冷水。紧接着，这个满脸胡茬的大汉朝着屋顶重重打了一个喷嚏。在我惊讶于那一声如炸雷般的喷嚏声时，被他的吼声震断的一根房梁砸在了我的头上，我眼前一黑——这次换作我倒了下去。

等我醒来，霍尔斯塔就坐在我对面，而我躺在他的床上——脑袋上裹着厚厚的冰袋。他笑着告诉了我他龙裔英雄的身份，并宣布不会追究我的偷窃行为，不过，他需要我帮一个忙。我当然很感激他能给我这个机会，并且帮助一个天下皆知的大英雄，也有助于摆脱那些纠缠我的盗贼公会——他们经常误会我的工作，认为我偷走了他们地盘的财产。

这个忙当时看起来很简单，霍尔斯塔作为精通凡人和龙族魔法的英雄，始终对收集各种神器存有相当大的兴趣。在这一点上，我觉得我同他差不多，因为我也喜欢收集一些别人家里的亮闪闪的东西……这一次，他准备前往天际北方的索塞姆岛上寻找一件魔法之神马格努斯的遗物，但是不幸的是，作为同时精通魔法和武器格斗的霍尔斯塔对如何撬锁一无所知，因此他要我和他一同去寻找这件遗失的神器。

在我们前往索塞姆的一路上，霍尔斯塔不停地向我吹嘘着他的魔法。作为一名盗贼必须要做到尽可能泛泛了解一下所有的知识，所以我对于魔法还是略知一二的。在我看来，霍尔斯塔确实可以算得上这个世界里最强大的法师之一了，在凡人的魔法领域也许他还不如阿特尤姆岛上的赛伊克法师们，但是因为有着强大的龙吼，所以哪个法师要是与霍尔斯塔来一场魔法对决的话应该都不是他的对手。

当然，前提是美丽的塔菈莎没出现……

遇到塔菈莎是在冬堡魔法学院门口，打算经此地前往索塞姆岛的我们正准备在冬堡的冰封熔炉旅店过夜，霍尔斯

塔却远远看到了远处魔法学院门口站着一名身披破旧袍子的女子。

“哈！”霍尔斯塔拍着我的肩膀，“你看，那一定是个想要进入学院求学的年轻女巫！”还没等我答话，霍尔斯塔大踏步跑了过去，“让我告诉她什么是真正的魔法！”

我只得跟了上去，也许这就是英雄的通病吧，不过九圣灵那天似乎故意和自大、自恋的霍尔斯塔开了个玩笑——站在学院门口的，还真不是一个想要求学的小女巫……

眼前的女子是那样的美丽，即使她翘翘的臀部上没长着性感的尾巴，但是在我这个亚龙人看来，她身上既有着诺德女人山一般的风韵又有着精灵女子水一样的柔美。她身材娇小，但是曲线又无比的妖娆，灰黄色的长袍虽然破旧，但却正好衬托出她妩媚身躯里散发出来的野性美。一头银色的长发散落着，遮住了半张脸，但是仍旧可以看到她略带忧郁的蓝色眼睛和微撅的嘴唇。女子手里握着一根树枝一样、勉强可以称作法杖的木棍，腰间的包包里应该是施法材料。她就这样一个人孤零零地站在冬堡魔法学院的门口，似乎在犹豫着什么。

“要想进这个学院可不容易呀，”霍尔斯塔大踏步走了过去，“至少要会施展一些简单的初级法术才行。”

女子轻轻偏了偏头，瞥了一眼这个突然蹿出来的大汉没有作声。

霍尔斯塔有些尴尬，他将手里的双手大剑递给了我，搓了搓手靠近了些：“小姐……呃，请允许我自我介绍一下，吾乃霍尔斯塔，魔法的大师、奥杜因的毁灭者、哈孔的末日以及……”

“奥杜因是什么？”女子不耐烦地瞪了霍尔斯塔一样，“你家邻居养的鸡么？”

我差点笑出声来，这世界居然有人如此羞辱一个传奇英雄，并且她真的不知道奥杜因——世界吞噬者是谁吗？

霍尔斯塔更加尴尬了，他一尴尬脸就会涨得通红，这一点和我曾经认识的一个著名的吟游诗人——红鼻子瓦萨一模一样。说起倒霉的瓦萨，我始终觉得他如果不去给一个试图复活自己情人但没有成功的死灵法师唱歌的话，也不会死得那么惨——谁叫他唱了一首《再也见不到你了呀，再也见不到》呢？

“我绝不能容忍这样的羞辱！”霍尔斯塔冲着那姑娘大吼起来，我心头一揪，生怕他的吼声会把那娇美的姑娘吹散，又或是被他的口臭熏晕。霍尔斯塔双手扶腰，开始吸气，我知道他又要施展他的龙吼魔法了。

那女子饶有兴趣地转过身来看着他，似乎像是在看着一个邻家的孩子一般。只听霍尔斯塔冲着天空吼出了几个我听不懂的词语，天空中突然爆出一道霹雳，巨大的闪电能量击中了远处一座山峰，将一块房子般大小的巨石炸了个粉碎。

就在我惊叹于龙吼的巨大力量时，那女子却不屑一顾地哼了一声，双手开始比划起来。这是什么？我从未见过如此的施法手段，我见过的法师施法只需要简单地握拳积蓄能量就可以了，而这个女子却用双手比划着极其复杂的手势。她的口中呢喃着更加晦涩的咒语，霍尔斯塔也同样被眼前从未见过的施法手段吸引了。只见随着女子不断地念诵咒语，一股看不见但明显可以感到的极具压迫感的能量聚集在她的周围。女子突然用手一指，刚刚被霍尔斯塔炸碎了一块巨石的山峰突然地震般地晃动起来，然后伴随着撕裂天地的一声巨响，那座山峰竟然像是被刀切一样从半山腰断裂开来。随着女子的手势，漂浮着的巨大山峰在空中缓缓移动着。最后，她将手一挥，整座山峰就像一个玩具一样被她凭空扔向了远处的大海，激起的巨浪险些淹没整个冬堡山崖！

霍尔斯塔和我嘴巴张得老大一动也不敢动，那女子优雅地一转身向我们轻轻鞠了一躬，好像一个舞女刚刚表演完一支让客人沉醉的舞蹈一样：“普洛克提夫之山峰移动，源自耐色瑞尔大奥术师普洛克提夫，献丑了。”

远处，大海中的山峰“嘎”地一声断裂开来，沉入了海底……

冰封熔炉酒馆里，霍尔斯塔像个孩子一样忙前忙后，看起来十分滑稽，这个原本目空一切的传奇英雄此时变成了一个他口中的“魔法求学者”。那女子倒也不客气，坐在角落里享受着霍尔斯塔递过来的麦酒和菜肴。

随着夜深自然人静，在人们纷纷散去之后，这女子终于告诉了我们她的来历。原来她叫做塔菈莎·瓦洛芙瑞，人称“阴影女巫”，是来自另一个世界——艾伯·托瑞尔星球的费伦大陆的一名传道法师。

“什么！？”霍尔斯塔大惊，“‘飞轮儿’大陆的‘船倒’法师？”

“如果你的脑仁儿有你的酒量一半大就好了……”塔菈莎摇了摇头，“传道法师，是我的世界里的法师之神阿祖斯钦点的法师，专门负责向整个世界推广魔法知识和传播魔法女神蜜斯瑞菈的福音。前些日，我的魔法预测到了几年后将会发生的一场灾难，暗夜女神莎儿会鼓动另一位邪神希瑞克杀死魔法女神，大海上燃烧着蓝色的魔法火焰，大部分的法师要么发疯要么死掉，魔法的根源——魔网将会崩溃。因此我开始寻找拯救魔网或者说拯救魔法的方法，我占卜到了另一个世界，也就是奈恩世界，在这里你们的魔法之神马格努斯曾留下许多神器在凡间。我只要找到其中任何一个神器，就有可能用它在即将到来的灾难中成功稳定住魔网。”

“马格努斯！”霍尔斯塔一拍大腿，“当年我在冬堡学院的时候，曾经接触过马格努斯之杖和马格努斯之眼。可惜那眼睛被赛伊克教团带到阿特尤姆岛去了，而马格努斯之杖虽然还存在学院，但它并不是什么神器，只是一柄普通法杖。但我还有个好消息，那就是我和这位大蜥蜴正要前往索塞姆岛，原因就是有传言那里出现了另一件马格努斯神器，你可以和我们一同前往！”

“你不会白白告诉我这个消息的，”塔菈莎调皮地一眨眼，“说吧，大英雄，你的条件是什么？”

“第一，神器用后要归还给我们，毕竟是我们的神留下的。”霍尔斯塔大大咧咧地灌了一口麦酒，“第二嘛，你要



教给我你的魔法哦！这不也是你那个什么‘船倒’法师的责任么？”

协议很轻松地达成了，次日，我们三人坐着一艘雇来的大船开始驶往索塞姆岛。到达之后，霍尔斯塔掏出了一卷奇怪的羊皮纸，据他所言，上面记载着马格努斯神器的位置。

我偷着瞟了几眼，发现上面除了一些看不懂的词语外并没有地图应有的路线。塔菈莎也凑过去问：“这并不是一张地图，这些词语也不像你们的语言，这到底是什么？”

“哈！”霍尔斯塔骄傲地一拍胸脯，“这可是没几人能看懂的龙语，是雪漫城的宫廷法师法仁加送给我的，说是只要念诵出来就可以指引我前往神器所在地。”

说着，霍尔斯塔郑重地咳嗽一声，开始朗诵羊皮纸上的龙语：“嘛……阿萨……嘎嘎……塔拉拉……法嘛呐。”

“你们的龙语这么难听？”塔菈莎冲我苦笑了一声，“怪不得它们灭绝了……”霍尔斯塔瞪了她一样，继续朗诵着，突然，远方山谷里闪过一道白光。“就在那！”霍尔斯塔兴奋地一指，“咱们走，神器就在前方！”

等我们赶到白光处，霍尔斯塔的兴奋劲顿时一扫而空。原来，空旷的雪地上只有一个雪地精骑在一头野猪上，身上环绕着一圈白光。可怜的雪地精吓得不知所措，拼命在身上扑打着，希望赶走这来历不明的白光。

“好吧……”塔菈莎叉着腰呼了一口气，“神器到底是这头猪还是那个蓝皮地精？”

霍尔斯塔挠了挠头，“这不可能……法术没错的。”

塔菈莎念诵着咒语，施展起法术来，一道微光围绕着她的手，指向了雪地精：“确实……我的法术也告诉我这个蓝皮地精身上有强大的魔法能量，不过它并没有佩戴什么项链或者类似神器的东西呀……”

我仔细观察着雪地精，它手里握着一根粗制滥造的长矛，这明显不可能是马格努斯的神器。除此之外它就身无他物了，除非……

“呃……”我摆了摆手，“你们看这个雪地精，它穿的那条旧内裤会不会……”

“你不是开玩笑吧！？”霍尔斯塔和塔菈莎异口同声地喊道，“马格努斯的内裤！？”在排除了所有的不可能之后，我的“马格努斯的内裤”理论似乎成为唯一的可能性。

霍尔斯塔看着脏兮兮的雪地精，马上一摆手：“还是我杀死它，你去扒内裤！”

塔菈莎诧异地看着霍尔斯塔，仿佛不能相信他能说出这样的话：“我是一个女孩子哦，你怎么能让我去……去剥一条那么脏的内裤呢？”

“也是呵……”霍尔斯塔苦笑道，“干脆我自己来吧！”说罢，他一摆手甩出一道火焰箭，正中雪地精的前胸，把这个可怜的生物击飞出十多米远。雪地精骑着的野猪怒吼一声向霍尔斯塔冲过来，却被塔菈莎扔出的一串类似魔法构成的飞弹打成了一堆野猪酱。

霍尔斯塔突然想起了什么，回头对着我说：“还是你去吧，盗贼大师，论起剥东西你最在行了。”我就知道他忘不了我！我只好捡起那根长矛，挑着雪地精的尸体，一点一点把脏兮兮的“马格努斯的内裤”剥了下来，然后像一个真正的勇士那样，用长矛挑着我的战利品走了回来。

“好吧……”塔菈莎蹲了下来，白皙的长腿在法袍里若隐若现，我又看到了霍尔斯塔的脸变得和猪肝一样通红。“我并不是很熟悉男士的内衣裤……”

霍尔斯塔仔细看了看：“一条简陋粗糙的麻布内裤，没什么特别，为什么我的法术指向这么个脏东西呢？”

我却不以为然：“也许，这条内裤真的是神器也说不定。”霍尔斯塔反驳道：“怎么会？马格努斯确实在神话

纪元以肉身行走过，但是……”“肉身行走？”塔菈莎饶有兴趣地捋了捋自己的长发，“在我的世界，混乱之年里，命运石板被偷，诸神被迫以肉身在凡间行走。邪神巴尔就曾留下许多强大的子嗣，尤其是博德之门附近烛堡的某一位神子……如果是这样，那么肉身形态的神也确实和凡人一样，需要……需要一条内裤……”

霍尔斯塔大笑道：“那好，那好，亲爱的‘船倒’女巫大人，您就举着这条内裤回去扑灭那个什么蓝色火焰吧，哈哈哈哈！”

塔菈莎瞪了他一眼，若有所思地自言自语：“我记得在耐色瑞尔时期，大奥术师卡尔萨斯发明了一种叫做重魔法的东西。”“重魔法？”我和霍尔斯塔同时问道，“那是啥东西？”

塔菈莎骄傲地哼了一声：“就是一种蜜糖般纯净色泽的球形物体，但是却是一种无形魔法的有形实体。比如说将解锁术这个法术制成重魔法之后随身携带着，遇到打不开的锁就把这个纯净的球体塞进钥匙孔，那么锁就打开了。”

霍尔斯塔好像明白了什么一样的答道：“也就是说，把魔法做成有形实体，这样可以随身携带，不过这样的意义何在呢？直接施法岂不是更好？”

塔菈莎站了起来，拍了拍腰间的包包：“我来你们的世界也有一段时间了，发现你们的魔法很低级，但是却没有记忆的限制。也就是说，你们只要有法力就可以持续不断地施法，法力耗尽后慢慢等着恢复就好。”

霍尔斯塔挠了挠头：“不都是这样么？你们难道不是？那你们怎么施法？”

塔菈莎点了点头：“我们确实不是这样施法，我们的魔法虽然比你们高级和复杂很多，但是却受到记忆的限制。法师每晚休息前需要记忆一些法术，然后睡觉，转天就可以施展自己记忆的法术，但是一旦施展完这些法术就忘记了，需要重新记忆才可以。所以如果有了重魔法可以让法师在记忆的法术耗尽之后，可以扔出这些球体来达到施法的效果。”

“真麻烦！”霍尔斯塔又挠了挠头，“不过这和这条内裤有关吗？”“我想是的。”塔菈莎继续看着地上那条脏兮兮的内裤，“如果魔法可以有形状，那么我想这条内裤是不是就是类似的东西，我只需要用瓦赫姆吸魔术对着它施展，吸取出其中的魔法本质即可。”说着，塔菈莎呢喃起咒语来，双手在空中划出复杂的符号，一道蓝色的光芒顿时笼罩在内裤上，只听“砰”的一声，内裤着火一般化作了灰烬，一股奇怪的黑色烟雾腾空而起。

黑色的烟雾在空中不断变换着形状，塔菈莎退后几步，她似乎分辨不出这黑雾到底是什么。正在我诧异之时，我突然发现霍尔斯塔的脸色变了：“赫……赫麦尤斯·莫拉！？”

“莫拉！？”我吓得一屁股坐在了地上，赫麦尤斯·莫拉是掌管知识的邪恶魔神，我竟然亲眼见到了这个传说中的“知识的恶魔”——其实我很讨厌这个称呼。要知道，魔神莫拉经常用契约勾引凡人为他寻找各种知识，再将这些禁忌的知识据为己有并杀死那些为他工作的人。

塔菈莎倒是非常镇定，我知道这种镇定源于她的世界里的一种观念，那就是神只不过是掌握了更高级魔法的高等生物而已，因此法师们，尤其是大法师们经常对神表现出蔑视。

“原来这就是你们世界的魔神？”塔菈莎握紧了法杖，“我感到很强的魔力，但还不够强。你现身于我们面前有何目的？这件事整个都是你策划的？”

“不错……”黑色的烟雾中突然出现了一大片黑色的眼珠，“我故意将写满龙文的羊皮纸交给了法仁加，这样霍尔斯塔就可以找到我并且释放我的化身来到凡间了。只不过，我没想到释放我的，竟然是你这个异世界的法师。这简直是一件意外大礼，因为我攫取的第一份知识，将会是来自于遥远艾伯·托瑞尔晶壁的高等级魔法知识。”

“你痴心妄想！”塔菈莎迅速施展出几道法术，紫色的光圈包围了她，形成了保护盾。紧接着，塔菈莎挥舞法杖，一道圣洁的白色光芒从法杖射出，包围了那片黑色的烟雾。

“唔啊啊啊啊啊！”莫拉痛苦的叫声听上去仿佛是有人在用生锈的锯在玻璃上划着。霍尔斯塔也连忙张开双手，向那团黑雾喷出一团火焰。

但是魔神即使是在凡间，也不可能那么容易被打败，他那黑色的眼珠里开始喷射出黑色的魔法液体，霍尔斯塔喷火喷得正兴起，被溅了一身。

黑色的液体一粘霍尔斯塔的身，就像是活过来的几百条黑色小蛇一样在他身上爬来爬去。霍尔斯塔吓得哇哇大叫，看上去想要开始朝自己身上喷火烧掉它们。塔菈莎停止施展白色光芒法术，转而开始施展另一道，只见她从包包里拿出一片不知名的叶子放在手心，攥紧之后念诵咒语，另一只手在空中划了一道符文后将叶子扔了进去。空中顿时出现一片绿色的网状的光芒包围了霍尔斯塔，他身上的黑“蛇”纷纷落地。

“你这个该死的触手控！”霍尔斯塔怒吼着，“我杀死米拉克已经帮了你一个忙了！你竟敢再次想要不属于你的知识！”说着，他对着那片黑色眼珠吼出了三字龙文真言，只见一道巨大的火焰像是龙的吐息一样从他口中喷射了出去。

那眼珠迅速做出了反应，从黑色的旋涡中伸出大量的黑色触角，形成一个盘状的保护层，挡住了霍尔斯塔的龙焰。

“该死！浪费我的龙吼！”霍尔斯塔继续用手喷着火，一边后退。

“你除了放火其他什么都不会么？”塔菈莎一边思考着一边冲他大喊。“我一看到黑色的东西就想烧掉它们！”霍尔斯塔答道，“你除了放光又会什么呢？”

塔菈莎瞪了他一眼，又从包包中取出一片水晶和一些粉末，在空中划出一个巨大的光球。那光球包围了黑色触角和眼珠，我发现霍尔斯塔的火焰烧不到里面而莫拉的毒液也喷不到这个光圈外了。

“欧提路克魔封法球可以为我们争取一些时间。”塔菈莎松了一口气，“一段时间内我们伤不了他他也伤不到我们了，想想下一步怎么办？你们的魔神肉身可以被摧毁吗？”

霍尔斯塔一屁股坐在地上，大口喘着粗气："不知道，我上次见到他还是在异典位面——他自己的位面。二百多年前魔神大衮打开湮灭之门入侵凡间，但是却是被阿卡托什的化身击败的。眼前这摊黑色眼珠并不是莫拉本尊，也许只是一个弱小的化身，还不是他全部的形态。不过我们这么打下去也不是办法。"

"呃……"我又摆了摆手，"我不建议逃跑，毕竟神器现在已经不在了而我们眼前这位是知识魔神，我觉得可以打到他告诉我们想要的知识为止……"

塔菈莎皱着眉头想了想："你的建议很冒险，德卡扎，等这个魔封法球失效后，如果我们无法击败他，我可没有记忆第二个同样的法术了。"

"这就是你们施法系统的弱点！"霍尔斯塔拍地而起，扬起一阵尴尬的尘土，"谁知道转天会遇到什么情况，你记忆哪些法术有时能决定你的生死呀！"

"没关系。"塔菈莎明显不愿在魔法这件事上输给霍尔斯塔，"我还有个办法，虽然说多了你也不懂，叫做狂乱魔法。我研究过这种不稳定的法术系统一段时间，也就是我可以用一级法术模拟任何高等级的法术，包括我刚才施展的魔封法球。"

"哦？"霍尔斯塔一扬眉毛，"这听起来不错，不过既然一级法术可以模拟任何法术，那么你干脆全都用一级法术模拟好了。"

"没那么简单，我们的魔法女神可不会这么简单地赐予她的法师如此强大的力量。"塔菈莎像是一个授课的教授一样指指点点着，"听名字你就明白了吧？狂乱法术，这种模拟有一定几率出现不可知的魔法效果，这些不可知的效果从天上掉下一头牛到大爆炸不等，因此法师不到最后关头最好不要尝试狂乱法术，不然天知道会有什么结果。"

就在他们"交流"着宇宙间魔法经验的时候，那个提克法球失效了，暴怒的魔神迅速将更多的黑色液体喷了出来。

塔菈莎和霍尔斯塔开始继续他们的法术表演，"我给你来点厉害的吧！"霍尔斯塔也想施展一些高等级法术炫耀一下，因此他呆呆站在那里想了大概有十分钟没动。塔菈莎哭笑不得地放出一串魔法飞弹来吸引莫拉的注意力，过了许久，霍尔斯塔终于想明白了似的一拍大腿，朝莫拉扔出一团冰风暴。

"这就是你的厉害魔法？"塔菈莎更加哭笑不得了，"你们退后，我要用狂乱法术模拟一道陨石术！"

"陨石！？"我和霍尔斯塔吓得跑出十好几米远，看着塔菈莎一边用法杖抵挡莫拉的进攻一边模拟这道复杂的法术。不多时，天空中出现一个巨大的黑洞，那黑洞仿佛在天空中开了一扇窗，随着一声巨响，巨大的陨石从天而降。

"砰"地一声，那陨石正好砸在了莫拉身上，但是就在我和霍尔斯塔想要欢呼的时候，却发现那陨石在落地的一瞬间竟然变成了一百多只鸡！强大的魔神正准备逃跑，却不想被一群从天而降的鸡群包围了，顿时鸡毛四溅，杀声四起。

"哎呀！"塔菈莎抽回手来，"狂乱波动了……"

霍尔斯塔和我笑得前仰后合，在地上打着滚，魔神莫拉也好不到哪儿去，被惊吓得四散奔逃的鸡群包围，黑色的眼珠上沾满了鸡毛，液体也喷不出来了。

"这是什么魔法！？"莫拉嘶哑地声音再次响起，"我投降！"

"快告诉我们马格努斯其余的神器在哪儿！？"塔菈莎连忙哄着鸡群再次向莫拉靠拢，更多的鸡毛飞了起来。

"马格努斯之眼在阿特尤姆岛"莫拉痛苦地嚎叫着。

"哈哈哈哈！"霍尔斯塔继续打着滚，"哈哈，我们知道这个，我是问你其余的。"

"马格努斯之……"莫拉那吓人的黑眼球现在粘上了一堆白色鸡毛，远看上去竟然有点像少女长长的睫毛，还有着一丝妩媚，"马格努斯之手！在息路城大祭司处！！"

塔菈莎转头看了看霍尔斯塔，霍尔斯塔狂笑着点头确认了他认识那个地方。塔菈莎用手一指莫拉："快快从凡间消失！不然我还有个梅立坎变鸡术可以施展！"

莫拉痛苦地嚎叫着，消失在了一片紫黑色的闪光和白色的鸡毛中……

在用上百只鸡解决了另一次"湮灭危机"之后，霍尔斯塔和塔菈莎准备前往息路城。我这个盗贼大师因为完成了协议中我的部分而选择留了下来。

临别之时，美丽的塔菈莎希望有朝一日解决了蓝焰的威胁之后，能用法术将我和霍尔斯塔带到费伦去旅行，见识一下无冬城的伟岸和千帆之城陆斯坎那高耸入云的奥法兄弟会之塔。

我很绅士地答应了她，看着他们争吵着两个世界魔法水平高低而一路远去的背影，我点了点头，然后蹲了下来。

我始终认为，一个最伟大的盗贼，不在于能偷到多少金银财宝，而在于能否偷到世间最宝贵的东西——知识。

我张开手，朝着那一堆鸡毛轻轻一划，黑色的闪光之后，鸡毛中出现了那条"马格努斯的内裤"。嘿，别看它脏兮兮的，它可是我在异典位面我的王座之上亲手缝制的，用了三十多根食人妖的头发、十多块触角怪后背上的老茧呢。

这条内裤除了能穿在身上挡住下身或是挂起来熏跑地精外，还有一个小小的功能，那就是记住任何施展在其上的法术，而我——赫麦尤斯·莫拉，命运之主、秘密之君王只要穿上它——当然先要洗一洗——就可以通晓另一个世界的魔法和龙吼的秘密了。

细想起来我实在高明，将马格努斯神器的假消息通过法仁加传递给霍尔斯塔，然后再装成撬他房门的小贼，最后领着他找到被我盯上很久的塔菈莎。我只需要在内裤中提前隐藏好我一个小小的分身，就可以引诱他们施展出强大的法术了，然后再将这两个自大的法师支到一个远远的地方就可以了，什么马格努斯之手，我那位圣灵老兄怎么可能把自己的手留在凡间呢？

我满意地拿起这条"马格努斯的内裤"，哼着小曲儿离开，留下了满地的鸡毛……P

游戏心情
青春“7”

■软盘 songsong

清晨，在书桌上无意间看到落在桌角的老旧MP3，不由勾起心中的怀念。于是我打开电脑，找到存放那些音乐的文件夹，看着这将近8个GB的音乐，我不禁回忆满满……

最初接触音乐是我上初中的时候，那时候刚流行MP3，于是我也很潮地缠着父母买了一个，因为我觉得，听音乐是一件可以让人心情愉悦的事情。比如当我们在《魔兽世界》中打Boss时，或是在战场中，一段富有激情的旋律会提升我们的信心和士气。而现在，我每每听到这类歌的时候，便会突然想起那些年一起玩过的《魔兽世界》，那些打过的大小Boss，那些冲锋陷阵的时刻，还有那些曾经一同游戏的人，一时心情五味杂陈。

青春的7年，喜欢的音乐种类也在慢慢发生改变，比如初中那会儿只听中文歌曲，周杰伦、林俊杰、罗志祥、五月天等等变成了我的最爱；但是从高中开始，我也渐渐会去听一些欧美风的歌曲；现在上大学了，动漫歌曲和游戏原音又成了我的最爱。而未来呢？我不知道，也许还会回归本源吧。

早些年的歌曲受MP3的存储空间影响很大，我所接触到的音乐码流率很低，占用的空间很小，一首歌可能连1MB都不到，它们的码流率差不多32、48Kbps左右，音质也极为一般；后来换了MP3，我又重新下了一遍128Kbps左右码流率的《音乐之声》，虽然听起来比32、48Kbps的要好得多，但和CD的音质还是没办法相提并论。时至今日，我下载的歌曲基本上都是320Kbps以上的了，甚至有的要听.flac或是.ape格式的，这两种码流率一般要在640Kbps以上，而这些音乐的音质也无比细腻……

7年之后，当我们再去听那些曾经听过的经典歌曲时，比如周杰伦的《蜗牛》、孙楠的《拯救》、《剑侠情缘》的《纵横江湖》、《仙剑奇侠传三》主题曲《御剑江湖》以及那些不知名的游戏原音时，青春逝去的伤感涌上心头。关了这个文件夹，心中暖暖的，因为青春的一路有它们陪伴，才变得多姿多彩。

digmouse： songsong发在软盘里的歌曲回忆录也恰恰与我的较为相似，只不过我个人比较喜欢交响乐，也对质量要求很高，如果家里有条件的同学不妨多听听。音乐可以陶冶情操，还可以丰富生活，让我们身心受益。

粥粥的IT与游戏（53）
忘记睡觉

4月中旬刊
快评

说起即时战略游戏，我应该是接触最早的那一批人了，从“沙丘”到“魔兽”，从记不起名字的DOS即时战略游戏到风靡一时的“红警”，然后便是“星际”的天下……本期的专题让我想起了自己少不更事时的样子，想起了那些年的人和事，还有村里的那些网吧以及曾经的学长学姐们。希望《大众软件》以后能够多些这种XX史或是怀旧的内容。**（北京 村里人）**

我很喜欢《魔界村Online》这篇文章，作者不仅带我们回顾了曾经的《魔界村》，还简单地介绍了开发历程和很多未来的游戏内容，就是篇幅有些短，让人意犹未尽。**（天津 瞅谁谁倒霉）**

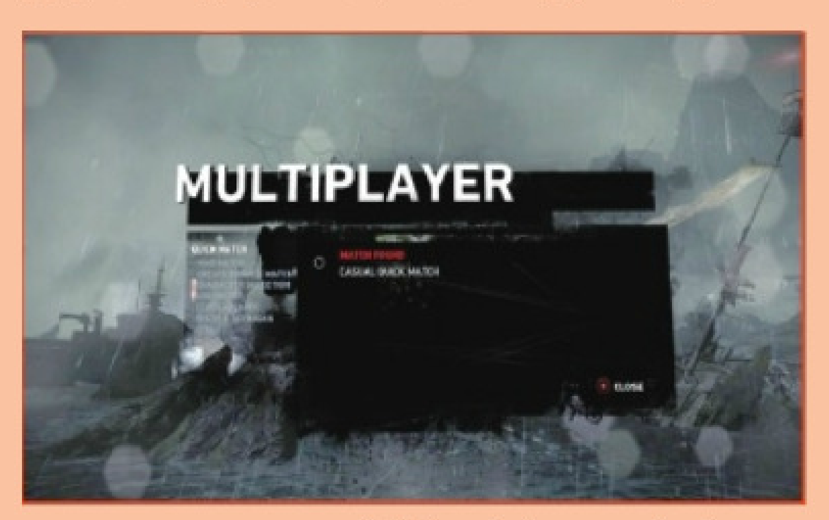
digmouse： 关于即时战略的专题，那不过是诸多游戏类型中的一种，后续我们还将制作更多的关于各种游戏类型的专题，当然也会有怀旧的内容。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博

大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#“致敬”是影视和游戏中常见的“不思进取”和“讨好老玩家”的举措，而“重启”则是近几年游戏业中的流行元素，重启可以抛弃悠久系列的沉重负担，吸收先进经验，但严厉的重启也可能伤害到系列根本或无视老玩家存在。请问你是老玩家还是新玩家？你对《古墓丽影》《神偷》等游戏的重启怎么看？



Sirforest：我觉得生存不下去才要重启。大部分游戏的系列作品都是陷入等死的状态时才会重启，只是最后走投无路时最后的手段而已，没什么应该不应该，只能说不得不为。

CaesarZX：无论《古墓丽影》气氛有多么紧张，无论抄《神秘海域》抄得有多出彩，只要没有英国伦敦西区上等千金的那种自信、干练、气质、口音，或者说，只要没有压倒一切的贵族气场，那这游戏就是一坨屎。

老师尼克张：新“古墓”的难度老少咸宜，又在战斗方面和剧情上强化了不少，所以我觉得这次重启是很成功的。

蓝睿鹏：我算不上是很老的玩家，但也对“古墓”颇有情感。我认为，重启某个游戏系列最重要的就是要把握这个游戏的精髓，然后再加上新的创意。《古墓丽影》的新作完全把风格转了一个圈，不知道习惯了以前那个劳拉的玩家们会是什么感受，总之，我觉得这个劳拉坚强得太违和了。

刘东泽：对于新玩家来说，重启自然是好事。比如《神偷》这部游戏，我很小的时候还是在超市里的音像柜台看到过，不过那时我连电脑都没有，只知道有个游戏叫这么个名字而已，自然不知道它是多好的游戏。如果这些老游戏重启之后的质量还算过硬，那么我觉得不仅新老玩家都可以接受重启之后的作品，就连重启之前的游戏也没准能火上一段时间。

射击游戏资讯导读：太过经典就无法超越？其实完全没必要超越。我认为，如果制作组能够放开了手脚，用心去做，并且有足够的诚意，我相信就算新作影响力不如前作，玩家也会心满意足。

谭凯亮：《古墓丽影》的制作组显摆新的技术，比如头发什么的。我十分想吐槽制作组，如果不说谁会注意到头发呢。

纳兰燧火：重启是为了更好的延续，变则通，只要游戏系列的精髓不消失，我想玩家们应该都会喜闻乐见吧。

merlinpinkst：“致敬”和“重启”并不是个矛盾，只要搞好平衡，完全可以慰藉老玩家，赢得新玩家。但是，我觉得，这次的《古墓丽影》重启得稍微有点过火了。

车志豪：只玩过“古墓4”，紧张的气氛记忆犹新，我觉得重启只要不糟蹋招牌就行了，支持“海飞丝”劳拉。

大众软件果然棒：#大软话题#全球无数的综合游戏展会中，E3、gamescom、TGS和PAX每年吸引了最多数量的玩家和眼球，其中PAX系的PAX East、Prime和Australtia可能熟悉的玩家数量最少，却拥有最鲜明的玩家为本的特色，于是本刊记者今年也实地走访了PAX East。你对PAX这个展会品牌了解多少？今年的PAX你对什么印象最深刻呢？



merlinpinkst：印象最深的是人，国外能看到这么多人的场合不多吧……

SuperBain：还真没听过PAX……

萧月尘：PAX是什么？可以吃么？对于展会什么的我不是特别了解，本人就去过ChinaJoy，其它展会都是看《大众软件》杂志才知道的。

纳兰燧火：印象最深的是暴雪参展的桌游作品，对这个展会了解的不多，最近关注的是暴雪在PAX展会上公布的桌游《炉石传说——魔兽英雄传》。

Troy的客厅：PAX是今年才听说的，之前看《大众软件》时只有TGS、E3等展会介绍，所以对TGS和E3可能会更熟悉。

云溪晨星：我在思考，类似TGS、E3这种展会，我有生之年能去几个……

VeRsus小煜：本来以为暴雪会拿出箱底作品，结果没想到公布的是《炉石传说》……另外我还很期待育碧的《刺客信条》全新作品，毕竟该作面向的是未来的新主机市场。

世界：人有ChinaJoy多么？ShowGirl有ChinaJoy多么？网游有ChinaJoy多么？没有？没有还敢出来混！

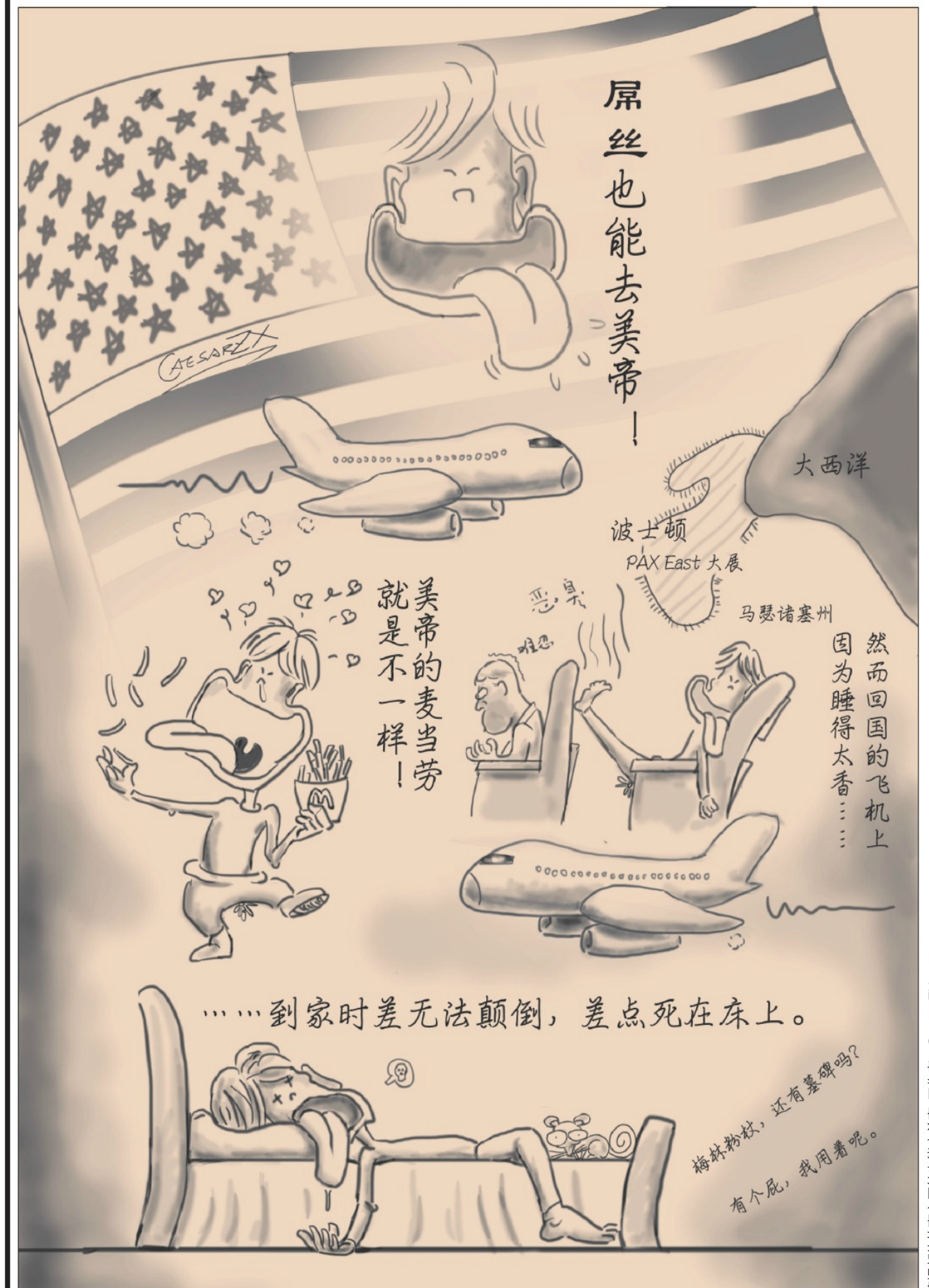
落琪：PAX展会什么的不重要，重要的是老鼠从PAX展会上回来要拖多长时间的稿子。希望他这个月能按时交稿。

digmouse：和国内的ChinaJoy相比，PAX的规模要小很多。尽管如此，还是有很多厂商在本届PAX上公布了新游戏和展映，不用去E3排队挤着试玩的感觉真好。

JOKER：如果PAX在国内举办，相信也会被国内的厂商给带坏了吧——比如雇佣大量ShowGirl来进行炒作；劣质的周边与一个赛一个大的背包；对比拼音响的音量大小比解读游戏更感兴趣……

爷从不墨迹：不知道有没有国产游戏参加PAX展会，即便有的话，我想关注的人也不会多，毕竟国产网游设置的消费点太多了。P

请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！



■编辑部的故事之屌丝也能去美帝 ■作者：CaesarZX

疯狂原始人
The Croods



由于同为史前时代的关系，《疯狂原始人》很容易让人联想起《冰川时代》，看起来导演也并不介意撞车，既然背景在史前，那必定会伴随有灾难。同冰期、洪水一样，本片里的大地震摧毁了洞穴人的家园，一个洞穴人家庭从此踏上寻找新家园的旅程，一路上不乏让人开怀的笑料，也有暗生的情愫。

本片导演之一克里斯·桑德斯曾执导了梦工厂的《驯龙高手》和迪士尼的《星际宝贝》，可以说在CG动画电影领域经验丰富。不要担心4部“冰川时代”会让你对此类动画审美疲劳。本片的画面非常漂亮，风格多变，可以说是CG动画领域的《阿凡达》。整个动画场景随着剧情不断迁移改变，从光秃秃的山石洞穴，到颇有热带风情的雨林，最后抵达地球最后一块净土。色彩的运用十分出色，大可以将其看为CG大师们充分表现自己才艺的作品。

《疯狂原始人》是梦工场首部关于家庭题材的动画长片，作为面向低龄观众的动画电影，影片的剧情固然较为简单，也没有太多新意，但可贵的是始终有一个核心价值观贯穿始末：新事物与旧事物的抗争，以及家庭的美好与伟大。然而待到国内上映，这种思想却未必能很好地传达给观众，原因之一在于片名翻译。在早期的媒体报道里，影片的片名曾直译为《克鲁德一家》，引进后改名为《疯狂原始人》，和“XX总动员”有得一拼，顿显乡土气息。因为片名被影迷误解内容，甚至导致票房滑铁卢的引进片不在少数。比如去年10月上映的《白昼冷光》（The Gold Light Day），听上去跟国家地理的纪录片似的。对于这次的片名翻译，不少电影人同样表示了无奈。P



北京遇上西雅图
Finding Mr.Right

《北京遇上西雅图》讲述了一个拜金小三靠生孩子成功上位，但最终抛弃金主，投奔真爱的故事。影片并没有去描述一个小三的艰辛和痛苦，相反，有钱，有闲，有人疼，最后想自立就自立。扮演小三的汤唯一改文艺气质，对白和神态大方搞笑，演技一如既往地传神。本片上映后票房如虹，评价不俗，最大的原因是它看起来像一部正常的电影。和近期同样反映当代都市生活的《101次求婚》比起来，《北京遇上西雅图》的基本功好了太多，光靠接地气的故事和细腻的情感表现就能胜出不少。这方面有点类似于《泰囧》，看起来无新意，但都是遵循着电影的规律拍出来的，起码说了一个能让大家看明白的故事。有人会说你这不是废话吗，的确是废话，但这年头，国产电影把故事说全了大家就好开心啊。P



超级魔术师
The Incredible Burt Wonderstone

这是一部讲述魔术师之间相互较量的影片，类似的我们能想到诺兰的《致命魔术》。甚至我们也能在这部电影里看到似曾相识的一幕——两个魔术师好友因为一场危险魔术的事故而分道扬镳。但和《致命魔术》里你死活我的较量不同，《超级魔术师》要欢乐不少，两名好友最终重归于好，击败了他们共同的对手。而比起前者那慎密的逻辑和紧张的剧情推进，后者也要轻松得多，毕竟这是一部喜剧片嘛。

本片历时47天即拍摄完成，是一部典型的小成本电影。但比较可贵的是，为了突出魔术表演的临场感，导演并没有使用电影拍摄技巧（如镜头、剪辑和特技）来实现所谓的“魔术”，而是真的让主演学习魔术技巧，只有在表现一些高难度魔术比如换头术的时候，才会使用CG技术来辅助拍摄。P



我的妹妹哪有这么可爱！第二季
俺の妹がこんなに可愛いわけがない。

“俺妹”系列的原著最初是电击文库出版的人气轻小说。故事主要以主人公高坂京介和妹妹桐乃为中心，京介是个普通的高中生，没有什么特长和优点；而妹妹桐乃却是学业、运动以及工作都很出色的偶像级角色。兄妹俩近几年关系一直比较冷淡。有一天，京介不小心发现了桐乃迷恋妹控游戏，并且是个超级御宅女，以此为契机，两人的关系开始发生新的变化，故事也由此开始。2010年，AIC Build制作了第一季动画，时隔3年，粉丝们望穿秋水，终于等来第二季。此时动画已改由A-1 Pictures制作，细节之处略有不同，但画面并没有违和感，看来主要制作团队采用原班人马果然是质量保证的关键。P

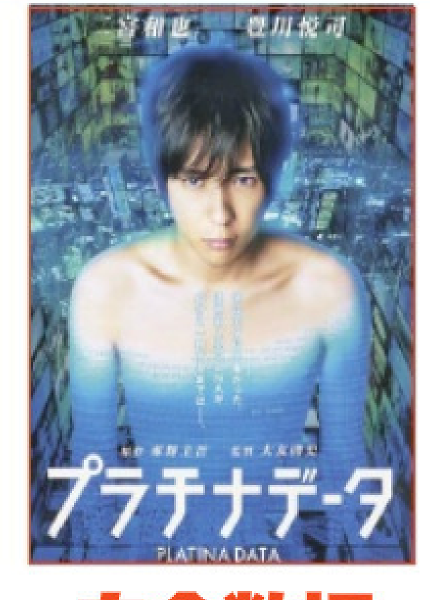
宿主
The Host

本片改编自《暮光之城》作者斯蒂芬妮·梅耶的同名小说，出版于2008年。截至影片上映时，《宿主》还是一本单行本的小说，但梅耶却有意再为小说写两本续集，凑成一个三部曲。这听起来是一个不好的消息，具体情况可以参照《暮光之城》，第一部电影上映后，普遍评价还不错。结果接下来几部都是一个调调，视觉效果毫无提升，叙事节奏雪上加霜，一个故事拆成两部电影来卖，结果被人归为无脑爱情片。从预告片来看，《宿主》的精神气质和《暮光之城》很像，俊男美女横行，海报上还赫然出现了一女两男——这不正是《暮光之城》的标配吗……



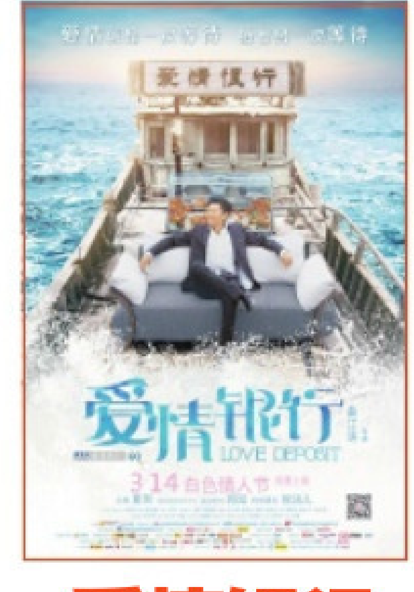
让我们来看看《宿主》的剧情模式：外星生物入侵了地球，寄居在人体内，控制寄主的思想。但在美女主人公梅兰妮这里，邪恶的外星生物遭遇了滑铁卢——寄生物知道生活在人体内必须面对的挑战是强烈的情感、生动的记忆，但它没想到梅兰妮居然不肯放弃对自己头脑的控制权，紧紧抓住她所爱的男子不放。无奈之下，外星生物只好寻找一个梅兰妮不认识的帅哥，令她爱上他并洗刷之前的记忆。结果又发生了一系列变故，外星生物和梅兰妮被迫联手合作，开始去寻找那个他们都爱的男子……

显然，这是一部让人深思的文艺电影，充满了对人性的反思和宇宙和谐统一的畅想，譬如为什么人类不能和外星人相亲相爱地生活在一起？可看做是《暮光之城》中的异种恋情的进一步升华。这一系列迹象都表明，《宿主》将延续《暮光之城》的套路，成为一部让少男少女们欢呼尖叫、让影评人摇头叹气、让制片商喜笑颜开的大片。P



白金数据
Platinum Data

日本推理小说大师东野圭吾的文学作品一直备受影人喜爱，根据其作品改编的《秘密》《白夜行》等均收获了不错的好评。在东野圭吾的诸多小说里，《白金数据》是颇为特别的一部。该书是作者“以电影化为前提创作的小说”，讲述了未来社会依靠先进的DNA系统检索犯人，而作为侦查人员的天才科学家却成为嫌疑犯身陷迷局的推理故事。但所谓“有意栽花花不开”，雄心勃勃的东野圭吾在长达3年半的连载过程中一度陷入困境，被迫搁笔。直到他重新整理创作思路，狠心抛开“电影化”这个包袱后，小说终于得以完成。此时又顺应了“无心插柳柳成荫”，《白金数据》完成之际，有20家影视制作公司纷纷向东野圭吾伸出橄榄枝。可见大师就是大师，不管怎么折腾都有人捧场啊。P



爱情银行
Love Deposit

《爱情银行》的剧本创意来源于一个关于守候的纯爱小故事：如果爱情能够储存，是活期还是定期？利息又是什么？在影片中，夏雨扮演的何沐阳开设了一家名为“爱情银行”的咖啡馆，来到爱情银行的情侣需在互相不知情的情况下各自录制一段视频，把想对恋人说的话录下来，存期一年，并收取保证金。如果一年后这对情侣没有分手，可以一同回来取出视频并相互查看对方的视频。爱情银行将全额退还保证金，同时，还将赠送独家利息。如果这对情侣第二年已经分手，保证金便归银行所有。视频代管一月，逾期不取，将由店主清除销毁。

听起来很浪漫，但其实店主何沐阳是一个不相信爱情的人，随着故事的推进，我们会看到他开设爱情银行的真正原因，一段10年感情的秘密也随之被揭开……P



爱情不NG
Love Retake

大牌影帝郑直受邀出演电影《小城往事》，与女星苏妮娜上演一段小龙套追求白富美的爱情故事。但早已过惯大明星生活的郑直对穷小子的演绎始终得不到女导演吴迪的满意，被导演批评为不如群演。与此同时一个叫川子的群演，试图来剧组找回他青梅竹马的恋人三妮。川子认定当红女星苏妮娜就是他的三妮，并向已经有了高富帅男朋友的苏妮娜表达着爱意。4个不同背景的人在片场发生了一连串矛盾，更有不少欢乐与热闹。

随着故事推进，真相逐渐揭晓，郑直与吴迪原来曾是恋人，《小城往事》正是那段爱情的纪念。在经历了各种争吵和误会后，两人终于解开心结。郑直下决心体验穷小子的生活，与川子等群演混在一起。随着电影拍摄临近结尾，这4个人都迎来了他们爱情的新开始……P

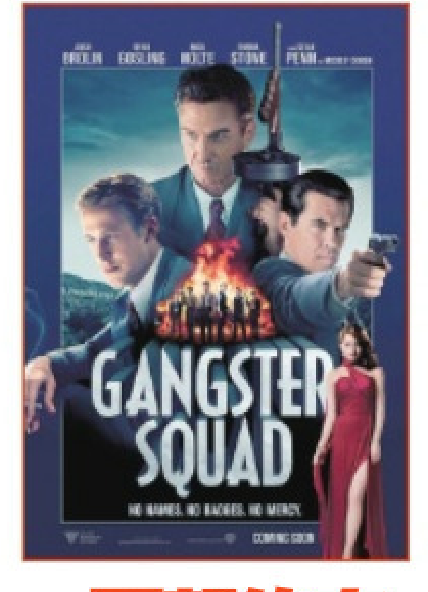
迷幻
Trance



西蒙是伦敦一家著名拍卖行的员工。如果拍卖行遇到抢劫，西蒙要负责把名画转移到安全的地方藏起来。但是拍卖行的规章告诉他们，名画再贵也比不上人的性命，在关键时刻还是保命最要紧。没过多久，抢劫案真的发生了，目标是一副刚刚拍得2700万英镑的油画。西蒙把画转移到保险箱，随即遭到劫匪弗兰克的袭击而昏迷不醒。

醒来后的西蒙因脑部受创患上了失忆症，对整件事情的印象都非常模糊，甚至想不起来究竟把画藏在了哪里。不过尽管丢失了名画，西蒙还是由于英勇的行为被封为一名英雄。同样没有得到名画的弗兰克失望透顶，他绑架了西蒙，试图逼他讲出地址。为此弗兰克找来了女催眠师来帮助西蒙恢复记忆。神通广大的催眠师，很快找到了开启西蒙大脑的方式，然而——她的真正目的又是什么？

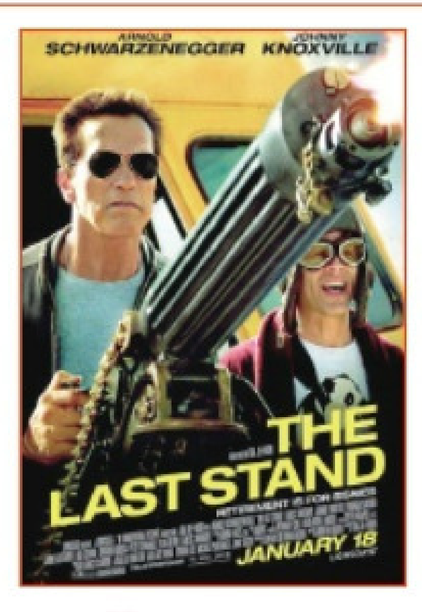
《迷幻》是一部以剧情见长的片子。导演丹尼·鲍尔在影片里大玩心理游戏、考验观众智商，现实与虚幻的界限在这里模糊不清，瞬息万变，结局出人意料，耐人寻味。你必须紧紧跟上电影的步伐才能看懂这部电影。从某种角度来说，本片就是鲍尔的《盗梦空间》。在探求故事真相的过程中，你会不停地怀疑角色的真实动机。就像催眠师一样，影片的导演能够向观众脑中植入问题，让他们思索着要不要相信银幕上表面发生的一切。影片最终有一个让所有人出乎意外的反转，这个反转是如此重要，以至于一旦剧透，整部影片就丢失大半的价值。影片上映前邀请媒体记者看片时，丹尼·鲍尔还曾送去一封信，恳请记者们不要剧透影片的结局——怎么样，你对它更感兴趣了么？



匪帮传奇
Gangster Squad

《匪帮传奇》是一部反映1950年代洛杉矶黑帮故事的电影，算是近年来少有的类型。影片根据Paul Lieberman的一系列报告文章改编，该报告是根据上世纪40年代洛杉矶警署的相关文件写成，酷爱《教父》《唐人街》《洛城机密》的导演鲁本·弗雷斯彻为本片加入了大量的历史细节，这让本片有了很高的历史价值，而大量动作戏和枪战场面，又让影片的观赏性有了充分的保证。

值得一提的是，影片中原本有一个段落，是暴徒持枪从银幕上直接对观众开枪射击。这一争议性的镜头因为《黑暗骑士崛起》枪击案事件而让人难以接受，华纳公司因此决定将相关片段彻底删除。为保证影片的完整性和故事的连贯性，公司决定重拍部分情节，导致影片的上映时间整整晚了一个季度。



背水一战
The Last Stand

光凭“前任加州州长在《终结者3》后第一部担当主演的电影”，就足以让众多影迷将目光聚焦到《背水一战》上。显然阿诺此前在《敢死队2》里扮演的路人角色没能让众人满足。不主演一部动作片，不用上招牌式的重型机枪，阿诺是不算“回归”的——瞧瞧《背水一战》的海报，各位都满意了吧。

在影片中，阿诺扮演的是一个离开让他身心俱疲的大城市，到边陲小镇修养生息的警官。这只是暴风雨来临的前奏，安静的日子没过几天，阿诺就接到了一通来自FBI的电话。一个毒贩团伙成功越狱，正坐在一辆时速高达200英里的雪佛兰ZR1上，朝着阿诺所在的小镇冲来。只要冲过这个警力不强的小镇，到达墨西哥，便能逃过美国的法律。而即将上阵的阿诺，将是美国警方的最后一道防线。



女巫猎人
Hansel and Gretel: Witch Hunters

韩赛尔与格蕾特这两个角色对国内观众来说比较陌生，但要说起《糖果屋》，估计很多人都有印象。这是《格林童话》里的一个故事，韩赛尔与格蕾特兄妹在丛林迷路，误入巫婆的庄园，并受到女巫热情款待。在这里，房子是面包做的，窗户是糖果做的，一切都可以吃。女巫用这些来引诱小孩子，这样她就可以把小孩子养肥后宰杀吃掉。故事的结局是两兄妹运用机智和勇敢，成功干掉巫婆，安全脱身。

本片并未改编原著，而是对原著进行了续写。描述韩赛尔与格蕾特兄妹长大成人后的故事，他们最终成为了无情的女巫猎人。一个经典童话变成了一部爆米花现代动作片，很难说这是好还是坏，但是它大概是符合市场需要的，也考验着电影工作者的想象力以及执行力。



自从科幻这个亚类型诞生以来，非人类生物和种族与人类的纷争就是其中重要的一个分支类型。一种又一种个性鲜明的异形吓坏了无数小姑娘和老爷们，组成了一个风格鲜明的重要文化分支。文/湖南 攻城学院兔老师



神样的预告片，神经病样的正片，《洛杉矶之战》的唯一贡献就是提供了比变形金刚还弱的外星入侵者

10 洛杉矶之战

来源：电影《洛杉矶之战》，特征：不知道他们是怎么获得星际旅行技术的。

说起来，其实外星入侵者中有一个流派应该被叫做恶意卖萌。比如说《洛杉矶之战》里的外星人，他们带着神一样的预告片入侵地球，让我们满心期待美国海军陆战队在街头与外星人激战的壮丽场面。接着我们看到了什么？我们看到了长得活像邮筒，能被人类士兵一枪托砸翻的外星士兵；我们看到了来自废品处理站星的飞船；我们甚至还看到了步履蹒跚的外星人所使用的重武器——诸葛丞相发明的木牛流马。外星人，你们真的不是来恶意卖萌的嘛？

9 瑟拉芬与尸变体

来源：“死亡空间”系列和“最高指挥官”系列。特征：神神叨叨，起源自远古文物。

从个体的行为上来看，尸变体（Necromorph）更接近洪魔之类的寄生生物，干的都是把一个星球的生物统统吃光同化掉接着去下一个星球开餐的营生。但在进食方式上，尸变体则是典型的神棍——伪装成冷艳高贵的神印，勾引智慧种族前去膜拜研究，再以邪教的方式造成大量的死亡以为自己提供食物。

至于《最高指挥官》里的瑟拉芬人（Seraphim），那也是个装扮神棍的高手。人类最初接触瑟拉芬人的时候，这个外星种族满脸都写着和平友爱智慧环保，以至于与他们接触的人类成立了Aeon这个宗教意味十足的组织来专门膜拜瑟拉芬人。然后？然后瑟拉芬人在地球打开了传送门，直接把地球炸成了玻璃球……

8 Ceph

来源：“孤岛危机”系列，特征：机械化甲壳生物，使用能量武器，但害怕弓箭。

Ceph的身份其实也非常的纠结。早在人类文明出现以前，Ceph就到达了地球，并在全球各个地点休眠。所以说Ceph和人类到底谁是“入侵者”还未有定论呢。

在灵山岛与美朝军队交战的Ceph使用各种体型的外骨骼装甲与冰冻武器，表现出了较高的科技水平。不过《孤岛危机3》中Ceph的战斗力就显得低了很多，没多少重武器的陆战队都能与之对抗。



从最开始的逆天入侵者，到要靠生化武器对抗人类的外星军队，再到现在的捕食动物，Ceph混得真是一代不如一代了

7 Hiver



Hiver不止穿得像虫子，就连他们的舰队也是独角仙、蜻蜓和小苍蝇应有尽有

来源：“星际之剑”系列，特征：宇宙罪犯，头脑简单。

在“星际之剑”系列的宇宙里，Hiver其实是个文明友好的种族，只是穿着的昆虫形外骨骼略吓人了点。但如果用与人类第一次亲密接触的方式作为判断标准的话，它又绝对算是入侵地球的异形敌人。在人类即将开始第一次星系外殖民远征的时候，一群被流放的Hiver罪犯驾临太阳系，几乎摧毁了人类文明。挽救人类的是即将被销毁的最后一批洲际弹道导弹——3000多枚核弹的齐射重创了Hiver舰队，迫使其撤退。

Hiver入侵在造成巨大损害的同时团结了全人类，让人类文明开始打鸡血式地发展，人类开分矿爬科技暴兵一气呵成，开始追杀那群Hiver罪犯，并在这个过程中与正经的Hiver文明不打不相识。在Zuul族入侵战争中，人类与Hiver摈弃前嫌，成为了并肩战斗的战友。

6 Borg与Geth

来源：“星际迷航”系列和“质量效应”系列，特征：高度一体化的智能机械体生物。

《星际迷航》里的博格人（Borg）曾是我梦寐以求的生命形态——植入了大量生化器官，大脑也被改造，博格个体没有自我意识，而是通过一个被称为博格女皇的程序对整个集合体进行控制。


我小时做梦都想成为Borg这个样子！

来自《质量效应》的桀斯（Geth）比博格人更进一步，每一个桀斯个体都由上百个桀斯程序组成，这些程序协调合作，形成了一种融合起来的智能。P

5 星盟与幽浮

来源：“光环”系列和“幽浮”系列，特征：多种族组成的政治宗教联合体组织。

《光环》里的“星盟”（The Covenant）是个拥有浓厚宗教崇拜色彩、由多个不同外星民族组成的政治军事联盟，底层的豺狼人和咕噜人都是奇葩种族，而繁体中文版《光环》中星盟的闽南语吐槽更是彻底奠定了“星萌”这个绰号的基础。虽然从设定上说星盟是个颇为强悍的势力，一露面就把人类轰得节节败退。但不幸的是，一来星盟奇奇怪怪的内部斗争始终就没有停止过，而后人类一方又亮出了士官长加科塔娜这样的Bug组合。

X-COM里入侵地球的外星种族联盟在卖萌程度上也不逊于“星萌”。这个联盟里的奇葩是应有尽有，最奇葩的莫过于筋肉男——在早期的游戏里，它是个穿紫色紧身衣的比利·海灵顿式的哲学家形象。P

4 怪形

最为蛋疼的外星入侵者，连海报上的造型都如此扭曲

来源：电影和游戏《怪形》，特征：超高的变形伪装能力。

2002年的《怪形》游戏以卡朋特1982年的那部电影为基础，所以我们就暂且无视其他各个年份的小说电影与漫画，专说1982年版的这位外星哥们。

在入侵地球的各大异形之中，怪形最擅长伪装与渗透。从最开始伪装成阿拉斯加雪橇犬，到后来伪装成科考队员，并在科考队中挑起内讧（杀人游戏真的不是它首创的么），这个外星生物的变形能力与狡猾程度让人不寒而栗。

不过，怪形最大的特殊之处既不是它的伪装渗透能力，也不是它被火烧后依然保持活性的强大生存能力，而是它蛋疼的精神。试想一下，一个能制造出巨型太空飞行器的智能生物，做的事情却和地球上的单细胞生物差不多，只会一觉醒来见人就咬，这是怎样的一种精神。P

3 虫族


别争执抄袭的问题了，阿拉奇虫族才是虫子们的祖师爷

来源：《星河战队》《战锤40K》和《星际争霸》，特征：数量无穷无尽。

海因莱因老爷子笔下的《星河战队》为后世的无数科幻作家与游戏文案树立了一个巨大的靶子：虫族。阿拉奇虫族与其他早期外星侵略者的差异就在于，他们单独的生物个体作为整个社会的一个零件而存在，在战争中，他们可以用一比数千的交换比去和人类拼消耗，并在这种消耗中占据优势。

其后的泰兰虫族和异虫都得益于老爷子创造的虫族概念，而且同样喜欢用数量淹没对手。相比之下，“星际争霸”系列里的异虫相对胃口较小，而且有从良的趋势。而《战锤40K》里的泰兰虫族则一直在不遗余力地想要吞掉整个银河。P


如《独立日》这种貌似吓人却总被人类的小把戏弄死的外星人实在太多了

1 开山祖师火星人

来源：无数科幻小说，特征：稀奇古怪的外星科技，飞船、机甲、能量护盾无所不包，但弱点也同样明显。

H·G·威尔斯在他的《世界大战》（The War of the Worlds）里鼓捣出的火星人应该是外星异形们的开山祖师。这些形似章鱼，通过圆筒状飞行器砸向地球，而后乘坐着三足战斗机甲，用热能束和化学武器对人类的军队实施割草的外星人，是第一批入侵地球的外星异形。火星人的概念始终激励着一批又一批入侵地球的外星侵略者，甚至连他们因为感染地球上的细菌而全体团扑的战败方式都影响了无数的后人。

《世界大战》开创的流派主要有以下几个分支：三足战斗机器、大眼皱皮外星人，还有被地球的细菌与病毒祸害死的悲惨命运。需要注意的是，在原著里外星人乘坐的是银色雪茄形的飞行器。如果有心的话，你会注意到很多早期的UFO目击报告都称UFO是雪茄形的。那种圆盘式的飞碟直到20世纪中叶才开始流行。

在近几年的游戏中，三足战斗机器亮相的次数比较多。例如《命令与征服3》里的斯金人就将三足机甲作为重型陆战单位，《地球突袭战》里的赫拉奇文明也是清一色的重型三足机甲。

被地球的细菌病毒祸害死的悲惨命运也同样后继有人。《独立日》里那个护盾与能量技术逆天的外星入侵舰队，居然也因为小小的计算机病毒而丧失了护盾与控制能力，被威尔·史密斯发射的一枚核弹爆掉了母舰。

至于大眼皱皮外星人的造型，那更是流毒甚广了。在《大战火星人》后的100年里，无数带着火星人影子的侵略者都在告诉我们，威尔斯的火星人才是异形一派的开山怪！

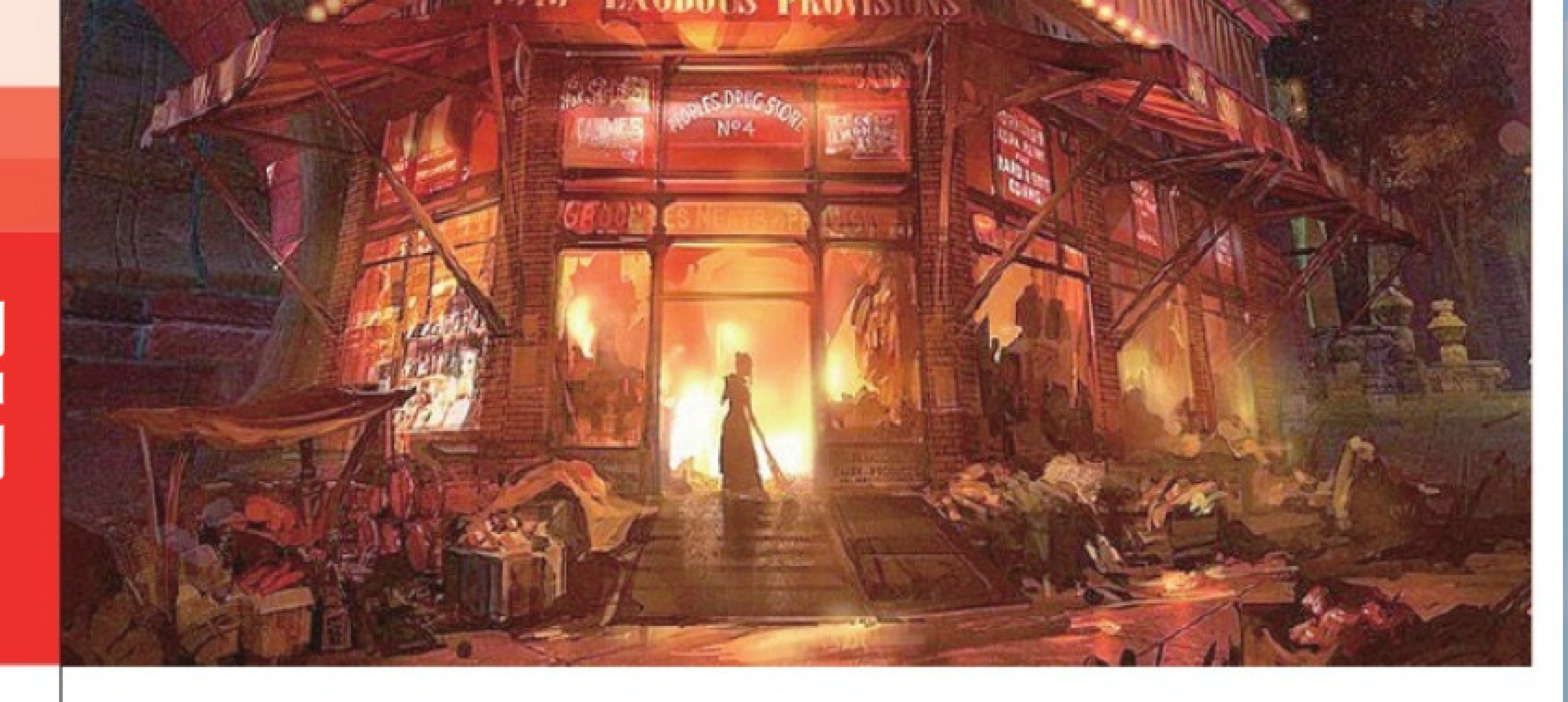
2 异形


Dan O'Bannon先生为我们创造了艺术品般的外星杀手

来源：“异形”系列，特征：感染、繁殖和超强的个体战斗力，现代异形怪物的开山鼻祖。

既然这一次的话题是异形，那么当然就不能漏掉了身为异形的异形。Dan O'Bannon为我们塑造了这个完美的外星猎食者。追杀猎物时的疾奔如电，玩弄猎物时的缓慢优雅，痛下杀手时的一击致命，等待机会时的无声潜伏，堪称对“风林火山”4字的完美诠释。自1979年问世以来，异形已经在数不胜数的电影、漫画与游戏中闪亮登场，上至蝙蝠侠超人，下至小猪小狗无不深受其害，借鉴异形的模仿者也是不计其数。Xenomorph没能在此排行第一，完全是出于对威尔斯的敬重。

大众软件旬刊
2013年05月中
总第439期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑陇 陈子赟
本期责编范锴
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年5月8日
定价人民币10.00元

版权声明
凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

年度游戏

浮云sky@popsoft.com.cn

我们本期花了相当大篇幅关注的《古墓丽影》和《死亡空间3》大概并不是今年最好的游戏——2013年年度游戏的第一个有力竞争者是《生化震撼——无垠》。这文艺到爆的神作使人感慨游戏带给人类的无尽可能，以故事为驱动的华丽声光冒险可以带给人们极大的欢愉。而另一方面，最近我和Oracle交流了一些平板与手机游戏的心得。其中《Nimble Quest》是公认的很有创意的一款游戏，并且在编辑部里风靡了一阵子；另一款游戏《Plague Inc.》则是一款养成类型的末世题材游戏，同样非常独特。

有时这种反差会促使我们浮想，未来的游戏业将是什么样子。在我的同事和我们的作者群中间，论战从未停歇。一个AAA级产品卖出多少才能赚钱？“生化震撼”代表的大作们会不会拖垮那些资金不够雄厚的公司？下一代主机的前景是什么？Steam能不能将业界搅得天昏地暗？移动游戏可以摆脱几个月就死的生命周期吗？1980年代美国游戏业那样的大衰退将再次到来？

如果回顾历史，“愚蠢的人类”从未有效地预知过未来，事实是，业界的惯性正在让越来越多老牌游戏公司加入对次世代主机的赌博。就在本期送印之前，三上真司的恐怖新作《The Evil Within》也公布了。

未来一两年内，大作们仍旧应接不暇。

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

最后是责编大家谈环节……



蓝星：说起来，本期责编老爷，挖老鼠的时差到底倒过来没有？



浮云：应该是倒过来了。每天夜里7点准醒，然后就来上班。

梅林粉杖：除了上班，你们就没发现他还有什么不对劲的地方么？



Oracle：您是说他和Joker以及海参崴渔夫同居的事？



digmouse：你们说什么呢？！ 上下刊的同事，哈，我不熟的啦！



一键升级零失败
镶嵌宝石高保值
低成本免爆打孔

xzsj.11408.com



邮发代号：082-726
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN